
POSTER DOBLE
GIGANTE
32
CLUB
Nintendo®
SPIDER-MAN™
TM & © 1995 Marvel Entertainment Group, Inc.
All Rights Reserved.
Chile $ 1.100
Bolivia Bs 5,00
ARCADIAS
KILLER
INSTINCT
INF. SUPERNESESARIA
• NBA JAM
T. EDITION
• THE LION KING
• TINY TOON
WACKY SPORT CHALLENGE
• PAGE MASTER
FINALES
S. STREET FIGHTER II
MARIADOS:
FINAL FANTASY III
00404
7 806640 035012



Hola, Revista Club Nintendo otra vez está en tus manos, y para que esto sea así, hay mucha gente trabajando arduamente. Pero sin duda alguna, los que tienen mayor cantidad de esforzado trabajo son Axy, Spot y nuestros conocidos pilotos.

¿Te imaginas lo que debe significar jugar e investigar lo último que se está gestando en los poco accesibles laboratorios de las compañías productoras de video juegos del mundo, conociendo el desarrollo y funcionamiento de la tecnología de avanzada en vivo y en directo y por sobre todo, descubriendo trucos mucho antes de que un título salga a la venta?

Bueno, duro trabajo para ellos, yo realmente los envidio... ¿y tu?

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

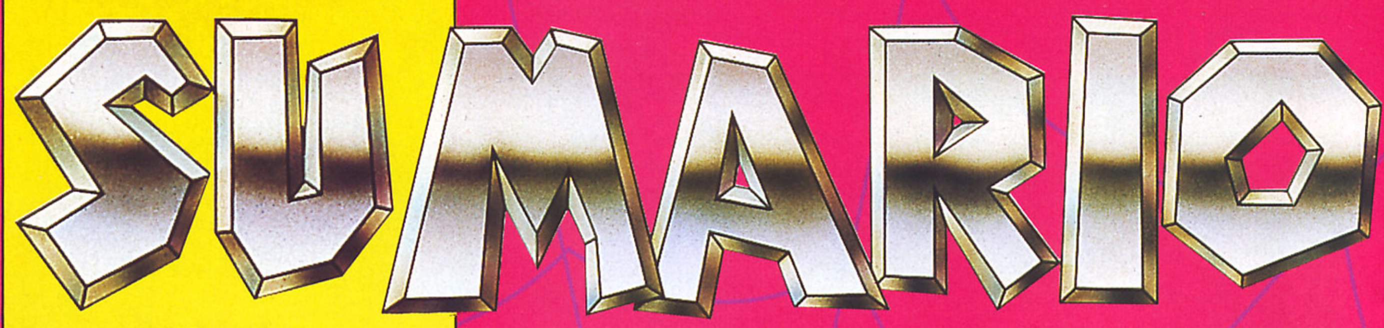
ARGENTINA GERMAN ROSANO - PABLO SANABRIA - JOSE ALEJANDRO ALARCON - WENCESLAO A. FONTELA MIRO - PATRICIO N. ORIA - DAMIAN LIMONCELLI - MATIAS L. MONTIRONI - GASTON E. MONTIRONI - MARCOS GABRIEL MENDIARA - DANIEL ALEJANDRO ORLOFF - MATIAS AVILA - MELISA FRANCO - MARCOS RIARTE - JAVIER HERRERO - MARCELO LAFRANCONI - MANUEL DIMARCO - JORGE MIRANDA - CARLOS MARTIN BALAA - ERNESTO ULISES BALONI - ARIEL FERNANDO VALES - JOEL ANDRES VALES - SERGIO DANIEL OLANO.

CHILE MATIAS UBEDA - NESTOR ZULETA LOPEZ - DIEGO RIFFO - MIGUEL ANGEL ESPINOZA - CYNTHIA ALBORNOZ - JORGE PEREZ - CLAUDIO CANALES - MANUEL BRAVO - PEDRO BASCUÑAN VELASCO - RODOLFO SALAZAR - NELSON LORCA VILLAGRAN - MIGUEL ARELLANO ARCOS - LUIS LOPEZ MENESES - JORGE FABIAN BOSSA CONTRERAS - MAURICIO FERNANDEZ - NICOLAS HERNANDEZ - GABRIEL CAMPOS SANDOVAL - EDUARDO CRUZ - PABLO MIGUEL TORRES VERGARA - PABLO LOPEZ LAGOS - MATIAS DE FERRARI MARALDI - CARLOS TOLEDO ORTEGA - PABLO ARAYA LEAL - VICTOR MANUEL GUTIERREZ DURAN - CRISTOBAL GHO - GONZALO ASTUDILLO.

PERU CARLOS NAJAR EGUILUZ.

BOLIVIA CARLOS GIOVANNY DURAN JUSTINIANO.

URUGUAY EDUARDO B.





REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/4 Nº 32
ABRIL 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Véjar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S. A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Director de Mercadotecnia: Julio Vergara. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Editorial Antártica S.A., en Abril de 1995. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

SUPER NINTENDO

PAGINAS CENTRALES

POSTER DOBLE GIGANTE

Dr. MARIO®



¿Por qué no han contestado mi carta?, además no es la primera que les envío

MUCHOS LECTORES

La verdad es que si pudieran ver las cantidades de cartas que nos llegan diariamente a las diferentes secciones de la revista, nos entenderían mucho. Aunque no lo crean, todas las cartas son leídas y seleccionadas, muchas de ellas son descartadas debido a que las preguntas que nos formulan ya han sido contestadas anteriormente, otro caso es el de las cartas que traen la misma pregunta y que son de diferentes lectores, en este caso tomamos el nombre de alguno de ellos y aprovechamos de contestarle a todos al mismo tiempo. Existen muchos lectores que nos escriben consultandonos por los ya conocidos "rumores" sobre algunos juegos, en este caso no tomamos participación de contestarles hasta no saber algo oficial al respecto. Recibimos cartas de amigos muy agradecidos por haberles facilitado la pista en algún juego, ya sea truco o secreto, preferimos no contestarles sus agradecimientos, no por que no tengan importancia para nosotros, sólo es que le estaríamos quitando espacio a respuestas muy necesasrias para otros videojugadores. Otro tipo de cartas que esperan respuesta, son aquellas que sólo se dedican a criticarnos sin un planteamiento constructivo, además de usar el más bajo lenguaje, y nosotros estamos dispuestos a aceptar nuestros errores, con la intención de superarlos, como ha sido hasta el momento, pero sólo cuando nos damos cuenta de que es un amigo como tu el que nos escribe. Y así, existen muchos motivos por los cuales no hemos contestado cartas, sin dejar de mencionar que tendríamos que dedicar más de la mitad de la revista en contestarles a todos cada mes, y eliminar mucha información que creemos que no te tendríamos como lector si no te la damos. Para finalizar, desde hace algunos meses, en la página "Editorial", reservamos un espacio para por lo menos, poner los nombres y países de los amigos que nos escriben mes a mes, sin hacer selección ni distinción del motivo de su carta, también con la intención de que sepan que ya la tenemos en nuestro poder y que la hemos leído.

◆

Hablen todo lo que sepan del juego de Captain Tsubasa V y si este es el 5, también del I, II, III y IV

AKIRA



Los juegos de Captain Tsubasa comparados con los 17 juegos de soccer que han salido en América no tienen nada que decir. A nostros nos hubiera gustado traerlo a nuestro país, por el éxito que tuvo la serie de televisión "Super Campeones", pero sabemos que los videojugadores prefieren un buen juego más que un conocido nombre. El juego de soccer de Konami es mucho mejor, con más opciones, ¿cuándo habías visto un juego de este deporte para NES en donde los jugadores llevaran sus números reales en la camiseta o donde el arbitro agregara tiempo extra si te haces el loco sin jugar o realizando "fauls" a los contrarios?

◆

Podrían hacer una sección donde pudiéramos dar sugerencias a los licenciatarios de Nintendo para hacer videojuegos?

HERNAN CAMPOS M.

Nos han llegado varias sugerencias, pero la verdad no creemos que realmente funcione porque los grandes licenciatarios tienen sus programadores en Japón y los demás contratan a programadores quienes presentan sus ideas ya desarrolladas. Lo que podemos sugerirte es que si tienes alguna idea la hagas llegar directamente al licenciatario (su dirección está en las cajas y manuales)

◆

A veces los "tips" son muy largos y no nos dejan nada para descubrir.

ALBERTO SALGADO S.

Para nosotros un Curso Nintensivo es TODO lo que necesitas saber del juego. En los "Tips de", aún en los que han sido largos no damos todo, sino sólo tips que te ayudan pero que todavía te dejan a ti mucho por descubrir. No queremos quitarle el sabor a los juegos, por eso ya no hemos incluido Cursos Nintensivos.

Me gustaría saber quiénes son los pilotos, porque he intentado comunicarme con ellos para saber que debo hacer para ingresar a la revista, y no los he encontrado nunca.

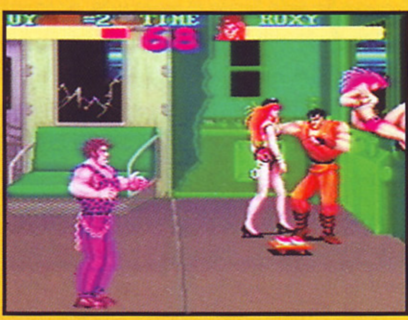
STAR

Lo primero que debes saber es que "los pilotos" son jovenes igual que tu, que comparten su tiempo libre después de los estudios, entre sus cosas y los videojuegos, y es por este motivo que es muy difícil encontrarlos, además que les gusta guardar su anonimato. Ellos fueron eligidos cuando leímos las primeras cartas que llegaban a la editorial, por su amplio conocimiento de muchos títulos, luego fueron citados para demostrar sus destrezas y los que quedaron fueron los de mayor habilidad, mejor rendimiento escolar y lo más importante, ser los más responsables. Sólo debes seguir escribiéndonos y contamos todo lo que sabes acerca de tus juegos favoritos, cómo sabes si algún día nesitamos de tus servicios como "piloto" de Revista Club Nintendo.

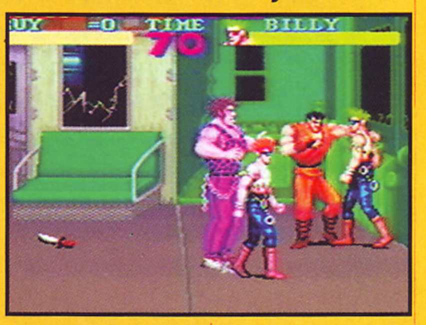
Querido Dr. Mario, necesito que me digas, ¿porqué algunos de los trucos que yo realizo no funcionan en los cartuchos japoneses y piratas?

JUAN PABLO GUZMAN

No podemos empezar esta respuesta sin antes darte las gracias por tu carta, es muy alentadora.
Ahora bien, Japón, América y Europa a veces programan diferentes sus juegos para no afectar sus mercados con productos que vienen de otros continentes.
Earth Worm Jim tuvo un poco más de secretos en Japón pues salió después de el que nosotros conocemos; Mortal Kombat II allá, salió sin sangre pues les parecía demasiado agresivo (???), a Final Fight en América le sustituyeron a las mujeres peleadoras por hombres, debido a que esto era muy poco común por estos lados. Star Fox en Europa se llamó Star Wing por cuestión de derechos autorales. Como ves hay muchas razones para cambiar la programación de un título en cada continente.



FINAL FIGHT GUY JAPONES



FINAL FIGHT GUY AMERICANO

He visto la sinopsis de la película de Street Fighter y se ve entretenida, pero no entiendo muy bien de que se trata.

ANDRES LEGARRETA

Agradecemos mucho las felicitaciones.
Si vas a ver la película de Street Fighter hay algo muy importante que debes tomar en cuenta, y es que esta película no sigue al pie de la letra la historia original de los personajes del videojuego, y esto no es malo ni bueno. Debes considerarlo como una versión libre para cine con una historia diferente. Esto lo comentamos pues hemos recibido cartas de lectores inconformes por la historia que maneja la película, pero de otra forma se hubiera limitado mucho el libreto, la trama hubiera sido más plana y sin tanta emoción. Nosotros ya vimos la película y sí podemos decirte que está interesante.



¿Por qué no decirle a Nintendo que ponga una opción de español en el NU 64 si todavía tienen tiempo para sacar la versión casera?
Cuando ambas versiones estén juntas ¿los juegos de Arcadia saldrán al mismo tiempo en la casera o tendremos que esperarlos?
¿El juego Killer Instinct está programado con 64 megas?

GERARDO FLORES C.

Hemos estado muy insistentes con Nintendo y sus licenciatarios respecto a incluir la opción en español, en sus juegos, hemos conversado con mucha gente al respecto y creemos que pronto lo lograremos, seguiremos insistiendo
Respecto al NU 64 hasta ahora para la versión Arcadias sólo se han sacado 2 títulos y no hay anuncio de otros. Las versiones caseras que se están trabajando serán exclusivas para el NU 64 (incluso Doom será diferente). Creemos que cuando salgan en Arcadias nuevos títulos tardarán un poco en traspasarlos a versión casera. Dijimos que tendrán un mínimo de 100 megas, pero Killer Instinct tiene más de 300.



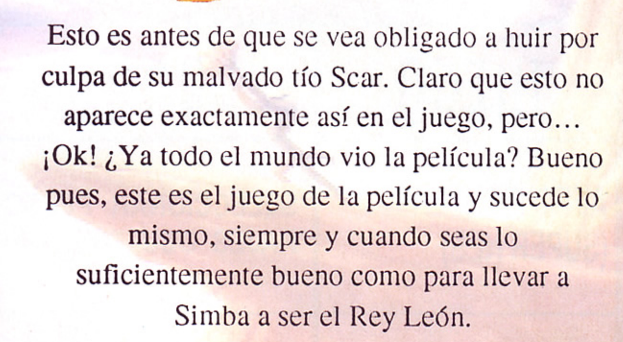
ESPECIAL
TRUCOS INÉDITOS

JUEGO...	PARA...	TRUCO...
AERO FIGHTERS (SUPER NES)	SELECCIONAR PERSONAJES OCULTOS.	En la pantalla de selección de naves, mantén presionado hacia abajo,"**R**", ahora ejecuta: **IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, X, Y, A, B, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, X,Y A, B.**
FINAL FIGHT (SUPER NES)	ELIMINAR A BELGER MUCHO MAS RAPIDO.	Antes de prender tu consola, deja presionado los botones **R, L.** Ahora al llegar a Belger, te durará la mitad de lo normal.
MAGIC SWORD (SUPER NES)	SELECCIONAR ETAPAS Y ENERGIA.	En la pantalla de opciones, selecciona **"EXIT"**. Ahora mantén presionado los botones **L, R, SELECT, START** en el **CONTROL 2**. Presiona **START** en el **CONTROL 1** y listo.
MORTAL KOMBAT II (SUPER NES)	CREAR UN BUG CON EL "FATALITY" DE J. CAGE.	Lanza **"HIGH FIRE BALL"** rapidamente, hasta que desaparezca, en el round definitorio. Ahora elimina a tu oponente y ejecútale cualquier fatality.
PRINCE OF PERSIA (SUPER NES)	JUGAR EN CAMARA LENTA.	Ejecuta el **TRUCO "KILL"**, 2 veces seguidas.
RISE OF THE ROBOTS (SUPER NES)	SELECCIONAR AL ULTIMO JEFE EN VS...	En la pantalla de selecciones, presiona rapidamente hacia **ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA** y un botón cualquiera en el **CONTROL 1.**
SUPER ADVENTURES ISLAND (SUPER NES)	SELECCIONAR NIVEL.	En la presentación, mantén el direccional hacia la **DERECHA** y presiona **X, L, Y, START** simultáneamente.
TETRIS & DR. MARIO (SUPER NES)	RESETEAR TU JUEGO DESDE EL CONTROL.	Presiona simultáneamente los botones **SELECT, START, A, B.**

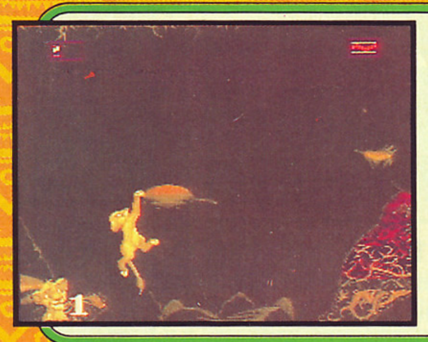
INFORMACION SUPERNESESARIA

THE LION KING

El pequeño Simba vive la agradable vida que le brinda su situación de futuro rey de la selva... ¡Sí! Aunque se tiene que cuidar de los puercoespines y de las arañas, pero en general es muy divertido ser arrojado por monitos, saltar de jirafa en jirafa o balancearse de la cola de un hipopótamo.



Esto es antes de que se vea obligado a huir por culpa de su malvado tío Scar. Claro que esto no aparece exactamente así en el juego, pero... ¡Ok! ¿Ya todo el mundo vio la película? Bueno pues, este es el juego de la película y sucede lo mismo, siempre y cuando seas lo suficientemente bueno como para llevar a Simba a ser el Rey León.



En este juego Virgin nos muestra unas gráficas realmente impresionantes... No, no es Silicon Graphics, ¡pero aún así! no te dejes engañar por el tierno semblante del juego, es un título con mucho reto, por lo general tiene una buena movilidad salvo cuando se trata de pequeñas plataformas, pero de todas maneras este juego vale mucho la pena.

Guía a Simba a través de diez diferentes niveles:

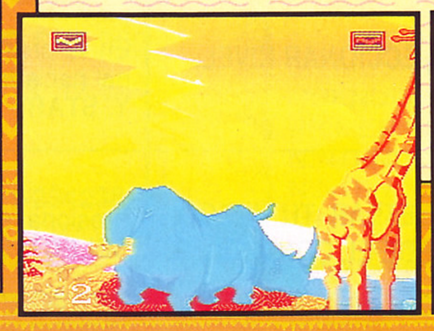
THE PRIDE LANDS

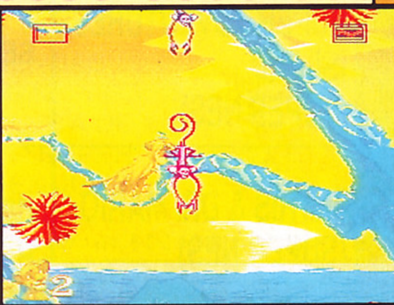
Asegúrate de aprender a manejar bien a Simba y de dominar todas sus habilidades, revisa todos los lugares posibles en busca de items. No te preocupes, la gente de Virgin pensó que seguramente te gustaría investigar todos los rincones que gentilmente programaron para ti, así es que no hay límite de tiempo.



CAN'T WAIT TO BE KING

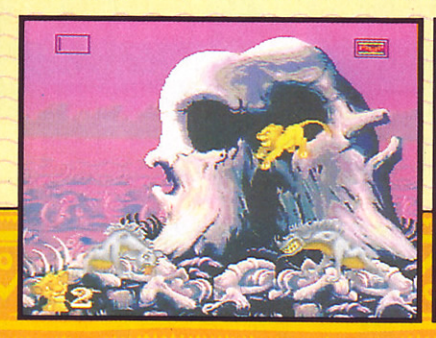
Salta sobre la cabeza del rinoceronte para que te impulse sobre los árboles, pásate de jirafa en jirafa, ahora sube de nido en nido hasta que llegues a los monitos. Algunos se asustan cuando Simba les... ¿ruge? ¡Bueno! es que se asustan con cualquier cosa. El caso es que algunos de ellos podrían cambiar de posición.





THE ELEPHANT GRAVEYARD

¡Huy, huy, huy! tu papá te advirtió que no fueras más allá de lo que toca la luz. ¡Sí, Sí! ya sabemos que es cosa del juego, que ya viste la película y que si te hubieran dado la oportunidad de decidir...¡Seguramente hubieras hecho lo mismo que Simba! Bueno pues,ya que estás aquí cuídate de la hienas y encuentra el camino saltando y colgándote de los huesos. ¡Ah! Claro que hay buitres, ¿qué esperabas encontrar en un cementerio de elefantes?





THE STAMPEDE

¡Corre por tu vida!, esquiva las gacelas salvajes y las piedras del camino, siempre recuerda que Simba puede saltar, esto te ayudará mientras escapas desesperadamente.



SIMBA'S EXILE

No pierdas tu tiempo realizando piruetas, ¡Sí! dijimos que este juego no tenía límite de tiempo y que podías investigar todo lo que querías, pero las hienas de Scar te estarán lanzando piedras continuamente, sobre todo si te quedas en un solo lugar, esto llega a ser muy molesto porque pierdes vidas y sólo tienes dos continues, por lo tanto mantente en movimiento, ¡pero no a lo loco! Podrías golpearte.



HAKUNA MATATA

Diviértete cayendo por las cascadas, encontrando items y cuidándote de los pequeños seres malignos que habitan en las praderas como son las arañas o las ranas. Deberás mostrar tu habilidad saltando lo más alto posible para subir de tronco en tronco por la gran cascada. Un pequeño tip es que recuerdes que si agarras vuelo y presionas hacia abajo harás que Simba ruede, esto es particularmente útil cuando te encuentres con los gorilas.



SIMBA'S DESTINY

¡Pero cuánto has crecido! (esto suena a tu tía cuando te vuelve a ver después de mucho tiempo) ya eres todo un león esto trae un pequeño problema, ya te habías acostumbrado a ser tan sólo un cachorrito y ahora tendrás que aprender los nuevos movimientos de Simba.



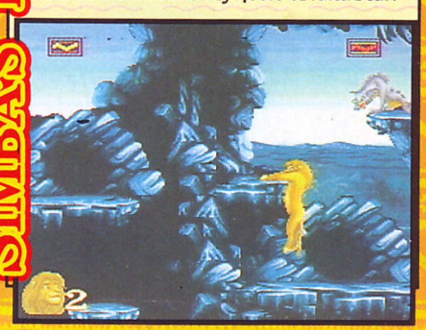
BE PREPARED

¡No podía faltar un nivel de lava! Es inútil decirte que tengas cuidado de no caer en ella y que esquives a los murciélagos, así es que sólo te deseamos toda la suerte de la jungla...¡la vas a necesitar!.



SIMBA'S RETURN

¿Quién dijo que era fácil ser rey? Tendrás que demostrarles a esas hienas quién es el que manda y no te será nada fácil. Tendrás que eliminar a todas las hienas de una pantalla antes de poder pasar a la siguiente. Ponte frente a la entrada de una cueva y presiona hacia arriba para llegar a otro lado. ¡No te des por vencido! ¡Estás tan cerca de ser un verdadero Rey! ¡sólo te falta Scar!



PRIDE ROCK

Scar no es un adversario fácil, no te dejará el trono tan fácilmente, será una sangrienta pelea a muerte...¡No! Claro que no es MKII. De todos modos ¡mucha suerte!







Comenzamos una nueva sección dedicada a los buenos finales y este mes presentamos Super Street Fighter II. El final y los cinemas displays varían según el peleador con el que hayas terminado el juego, y todos en general son muy buenos.

RYU

Cuando la ceremonia de premiación empieza, se puede escuchar el rumor de la multitud: ¿Dónde está el campeón? ¿Dónde esta Ryu? ¿Dónde está Ryu para que sus admiradoras aclamen su nombre?



Siempre buscando el siguiente reto, la ceremonia no significa nada para él; l a pelea lo es todo.

VEGA

Vega-¡Ha, Ha, Ha! Ahora soy el gran campeón... ¡No sin decir el más hermoso peleador en el planeta Tierra!.

Vega de vuelta en su mansión, continuó alabándose por su victoria y belleza. Tal vez es el más grande narcisista del mundo.



V- ¡¿Quién sigue?!

HONDA



Ahora mis estudiantes verán las recompensas que se pueden cosechar, si la mente y el cuerpo están en perfecta armonía. ¿Piensas que voy a relajar mi disciplina sólo porque he ganado? ¡No! ¡Seguiré entrenando muy duro y seguiré cocinando!



Mientras Honda come y conversa con sus discípulos, todo está en armonía, concentrada sólo en comida y amistad.

GUILE



Guile-Hey Bison, ¿Te acuerdas de mí? ¿ Nos recuerdas a Charlie y a mí?

Bison-Recuerdo,Guile.

No eres el enano que eras entonces. Vamos... ¡Acaba con esto!

Jane-¡Cariño detente!

G- ¡¿Jane?!

JANE-Por favor querido, déjalo ir. Destruir a Bison no traerá de vuelta a Charlie. Por favor,ven a casa. Empecemos de nuevo.



G-¡Pero te abandoné!

Amy-¡Por favor Papi! Mami y yo todavía te queremos.

G- ¿Amy? ¿Es mi pequeña Amy?

J-¿Quieres un poco de café, querido? ¿Cariño, qué pasa?

G-Hum...Oh. Nada corazoncito. Siento como si acabara de despertar de una larga pesadilla. Te amo, Jane.



BALROG



Balrog-¡¡Lo conseguí!! ¡¡¡Soy el peleador más fuerte del mundo!!!.

Creyendo en su habilidad y fuerza, Balrog finalmente hizo su sueño realidad: Ser el número uno.

B- ¡¡¡Sólo en América,Nene!!! Ahora esto es vida... ¿Tú sabes lo que digo?.

FEI LONG



Director- ¡Eres grande! ¡Nunca había visto Combos como esos! ¡Quisiera tener ese fiero combo mareador en película! ¡Puedo hacer de ti una estrella!

Fei Long- ¡No gracias! ¡Nunca podrá haber otra leyenda como el grande y el hijo!

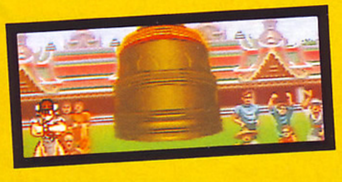
Honraré su memoria entrenando más duro para la pelea real, para que algún día puedan tener mis conocimientos.



Hay millones de estudiantes de artes marciales por todo el mundo. La memoria del más grande maestro que el mundo haya conocido, vive en los estudiantes que entrenan alrededor de su monumento día y noche...

Tal vez Fei Long está con ellos.

CHUN LI



Chun Li- Padre tu muerte está vengada. Ahora que he destruído a Bison, su imperio seguramente colapsará. Finalmente podrás descansar en paz...

Voz-¿Qué vas a hacer ahora que eres una campeona?

C.L.- Regresaré a una vida normal. Continuaré siendo una detective.

1- ¡Hey! ¡Esta chica es demasiado buena para un tipo como tú!

2- ¡Ella pertenece a un macho como yo!.

C. L.- ¡Yo no pertenezco a nadie!

1- ¡Usted es la nueva campeona Chun Li! ¡Olvide el autógrafo! tengo una patada que siempre recordaré. Vámonos.



C. L.-Creo que tuvo que aprender por las malas.

2-S...Sí, Vámonos...

DHALSIM





Finalmente puedo ir a casa con mi familia. He estado fuera por mucho tiempo.



3 años después...

-Papá, ¿Qué es esa foto?

-Es tu papá en su antigua vida.

SAGAT



Sagat-El título de "El más fuerte del mundo". No es la primera vez que lo he tenido.

La última vez lo perdí con un simple chico pero nunca jamás...

Muy adentro Sagat sabe que Ryu es más que sólo un chico suertudo.





La gran cicatriz en su pecho le recuerda cada día cuanto poder explosivo posee Ryu.

S-¡No! No volveré a sobre estimarte Ryu. ¡¡¡La próxima vez que nos veamos, uno de nosotros no sobrevivirá!!!

BLANKA



B-¿Jimmy...? ¿Eres tú mi hijo que se perdió hace mucho tiempo?

J-¿Quién eres? ¿Porqué tendría que ser tu hijo? Mi nombre es Blanka

B-Mi hijo se perdió cuando un avión chocó en Brasil cuando él sólo era un pequeño. Espera, esa tobillera... ¡te la di en tu cumpleaños!



J-¡Mami!

B-¡Jimmy!

BISON



Bison- Ahora nadie podrá interferir mis planes. Ni siquiera el "Ancient One" fue suficientemente furte para retarme. ¡¡El mundo es mío!!





Bajo el mandato de Bison, el mundo fue envuelto en la oscuridad de la maldad de un hombre. M. Bison, el Rey del Caos...

¿¿¿Habrá alguién que pueda vencer a este malvado saco de basura???

CAMMY



Cammy- ¡Háblame de mi pasado, Bison!
Bison- ¿Cómo pudiste olvidarme, Cammy? No recuerdas que yo…
C- ¡Todo lo que recuerdo es que me auxiliaste! ¡Pero sólo tuvo éxito la cicatrización de mi cara! ¿Cómo pudiste hacerme esto?
B- ¡Sentía algo muy especial por ti! ¡No traté de destruirte! ¡Tuviste un desafortunado accidente y perdiste la memoria! ¿no recuerdas? ¡nos amábamos!
C- ¡No! ¡Esto no puede ser posible! ¡No me pude enamorar de un hombre como tú!
Soldados- Nuestra misión ha sido cumplida. Vamos a casa.
C- Tienen razón. ¡Ahora Bison podrá ser castigado con la pesadilla de su derrota!
C- ¡Vámonos a casa chicos!





T. HAWK

T.Hawk- ¡Tú corriste a mi gente de su tierra! ¿Por qué?
Bison- Por que puedo tomar lo que quiera... ¡Ni siquiera tú puedes hacer algo por eso!
T.H.- ¡Te equivocas Bison! Sé como tratar a la basura como tú.



T.H.- Aquí está mi tierra. ¡Aquí es donde pertenezco!
Bajo sus ojos aparece el desolado paisaje. Ningún signo de vida puede ser visto. Pero él siente su sangre hirviendo profundamente dentro de su corazón.
T.H.- Reconstruiré este lugar a cualquier precio. ¡Nadie podrá dañar mi tierra ni a mi gente otra vez! ¡Lo juro por el honor y la sangre de mi Tribu!



ZANGIEF



Gorbachov-Camarada Zangief, ha hecho sentir a su país orgulloso y demostró que nuestro espíritu puede superar todos los obstáculos. Ahora es tiempo de celebrar en nuestra forma apropiada.
Zangief-Señor expresidente, baila muy bien.
G-Bien, usted sabe, ¡esto me mantiene en forma! ¡Vamos! ¡Todo mundo a bailar!



DEE JAY

Dee Jay- ¡Lo tengo! ¡Eso es! ¡Tengo los 2 ritmos en uno que había estado buscando! Observa: ¡Noqueado… está besando el suelo!, ¡Golpeado ese Punk-Bison es un bufon!



Con un destello de extravagante acción y cantos. Dee Jay se dispone a crear un nuevo tipo de música. ¡Esta nueva canción "Está golpeando, Dee Jay es grandiosa"! Donde quiera que él toca, se llena el estadio.



K E N



Eliza- ¡Ken!



Ken-Oh, Eliza, ¿Qué estás haciendo aquí?
E- Vine hasta aquí para buscarte. Ahora podemos estar juntos otra vez.



NUESTRA PORTADA SPIDER-MAN

No es raro que los fans de videojuegos también gusten de los cómics o viceversa. Así que ahora te damos varios tips para este juego relacionado con el cómic.

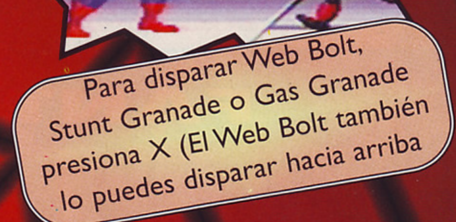
MOVIMIENTOS



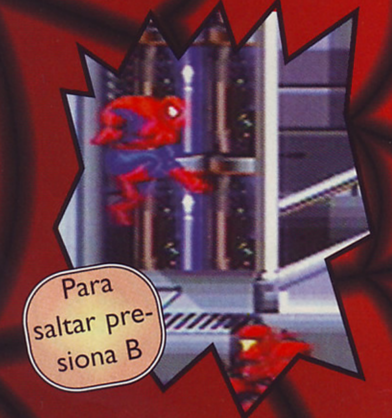
Para golpear presiona el botón Y



Para patear presiona el botón A



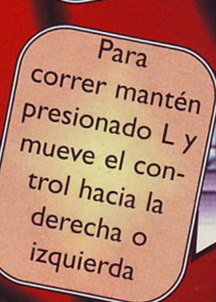
Para disparar Web Bolt, Stunt Granade o Gas Granade presiona X (El Web Bolt también lo puedes disparar hacia arriba



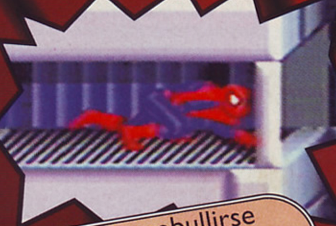
Para saltar presiona B



Para colgarte de los techos con ayuda de tu telaraña presiona R



Para correr mantén presionado L y mueve el control hacia la derecha o izquierda



Para escabullirse presiona abajo más derecha o izquierda

Para adherirte a algunas de las paredes o al techo salta y presiona L



Para patear agachado presiona abajo y A



Tú puedes patear en el aire varias veces pero si dejas presionado L ejecutas una mejor patada

ITEMS

SUPER SPIDER EMBLEM



Restaura tu energía telaraña y te da una vida extra.

EXTRA LIFE



Te da vida extra

HEALTH



Te llena tu energía

WEB ARMOR



Te da invencibilidad temporal

WEB BOLT



Te da la habilidad de disparar telaraña o utilizarla para colgarte del techo.

STUNT GRENADE



Esto daña los sentidos de algunos enemigos.

GAS GRENADE



Esto marea a los enemigos.

FANTASTIC FOUR

En algunas partes del juego puedes llamar a los 4 fantásticos para que te ayuden, pero previamente tienes que tomar el logotipo indicado.



El te da un Health para que recuperes tu energía.



Ella te da invencibilidad temporal

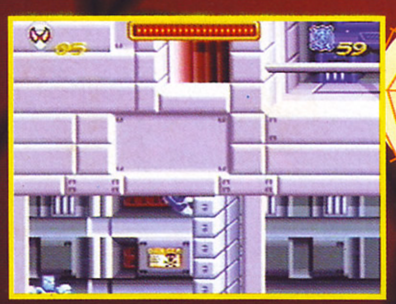


Te ayuda a dañar al enemigo.



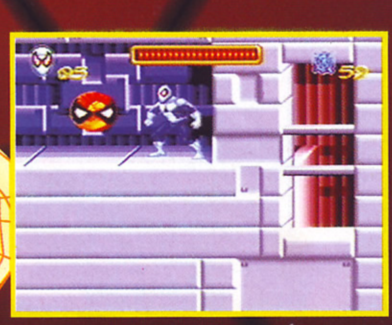
El crea una explosión que daña al enemigo.

THE LAB AT EMPIRE STATE UNIVERSITY



Al llegar al muro que se mueve hacia ti pégate a él y sube como indica la foto.

Así llegas a tomar el SUPER SPIDER EMBLEM.



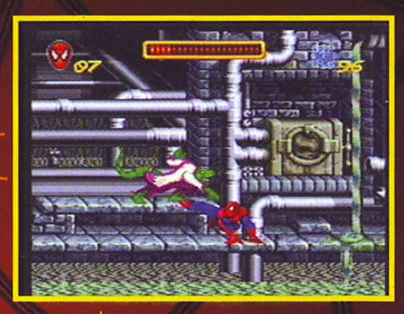
BONUS

Antes de llegar con el jefe déjate caer por este hueco para llegar a una zona donde puedes acumular vidas y consigues la ayuda de los cuatro fantásticos. Ejecuta las siguientes jugadas para obtener el máximo de vidas y poderes de este tipo de zonas.



Aquí salta a la izquierda como indica la foto para poder tomar la granada de gas y la ayuda de Ben Grimm.

Elimina a LIZARD como indica la foto para que el elevador funcione.



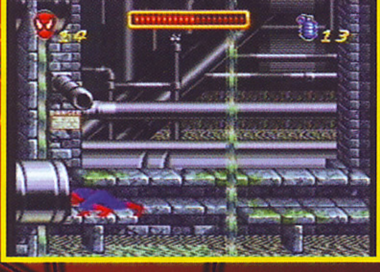


Después de subir por el elevador colócate donde indica la foto y golpea la pared para que se abra un hueco en el muro y puedas tomar lo que hay del otro lado.

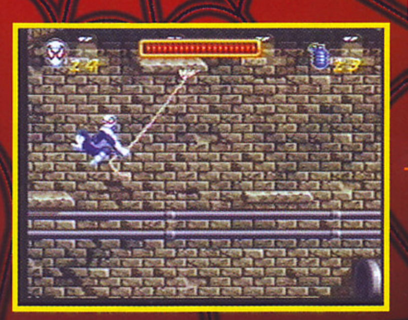


Al entrar a esta escena salta sobre las plataformas hacia la izquierda para llegar aquí, después cuélgate de la plataforma como indica la foto, para llegar a la esquina superior derecha.

Ya que hayas tomado todo no te salgas por la puerta,mejor sal por el tubo que está en la esquina inferior izquierda,para llegar a otra área donde puedes acumular mas vidas

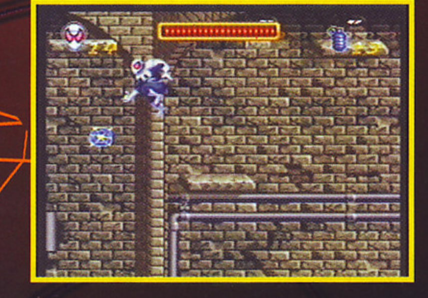






Ya arriba avanza hacia la izquierda como indica la foto.

Después de colgarte y caer en la plataforma da un salto alto, para llegar a la siguiente plataforma y de ahí otro salto más, para llegar a la esquina superior izquierda donde hay 5 vidas y una salida (si te gusta arriesgarte abajo hay otra vida y ALIEN SPIDER-SLAYER.)

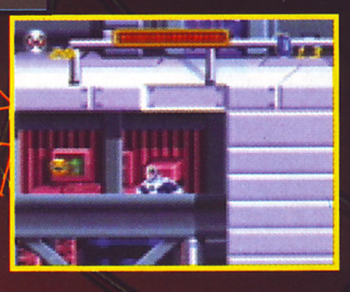


DOCTOR OCTOPUS

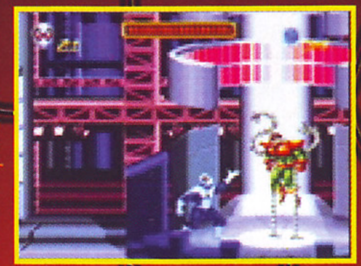
Lo primero que hay que hacer al llegar con el jefe es activar el switch que está en la parte superior de la pantalla.

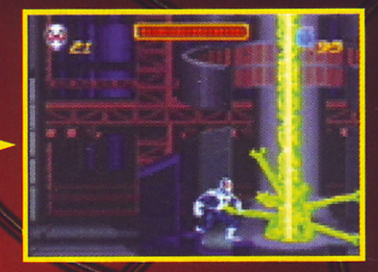


Después avanza a la izquierda pegándote al techo, para hallar una vida extra.



Ahora colócate como indica la foto y dispárale a los ojos, para que el rayo le reste energía. Repite esta jugada hasta eliminarlo; también puedes utilizar la ayuda de los Fantastic Four.





CONSTRUCTION ZONE

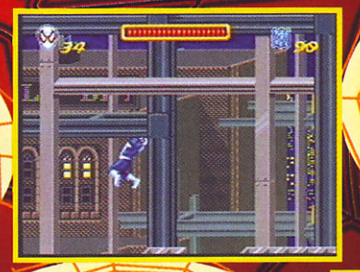
Avanza por dentro del edificio y poco antes del final salta para tomar una vida oculta.



Puedes destruir las figuras de las paredes para obtener items. Colócate sobre la coladera del centro,ahora mantén oprimido abajo en el control y presiona B para bajar.

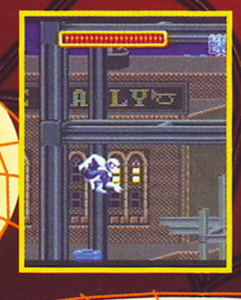


Ya abajo avanza a la izquierda hasta llegar donde indica la foto,para dejarte caer en el hueco y así llegar al bonus.

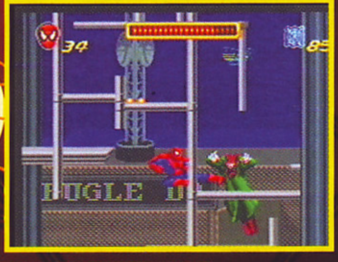


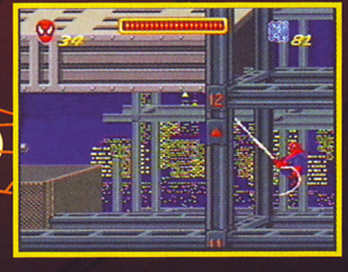
Después de pasar el bonus sube por el edificio hasta llegar aquí donde tienes que pegarte al techo como indica la foto para seguir avanzando a la izquierda.

Poco después déjate caer justo donde se ve en la foto, para seguir subiendo.



Poco más arriba te encuentras con OWL™, para eliminarlo primero esquívalo cuando se lance hacia ti y después atácalo con patadas en al aire hasta eliminarlo.

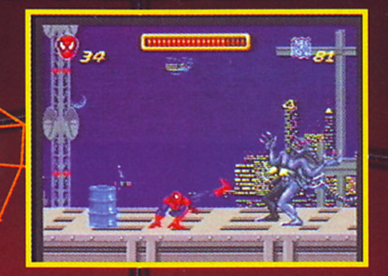


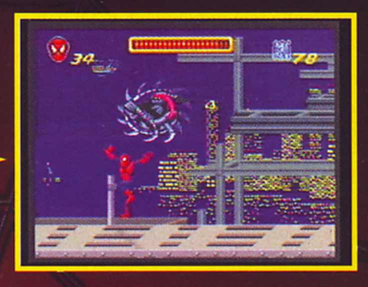


Ahora avanza por el techo con ayuda de tu telaraña hasta llegar al lugar que se ve en la foto donde tienes que dejarte caer justo abajo del lugar donde está el arácnido, para caer en una plataforma que te sube hasta donde está el jefe.

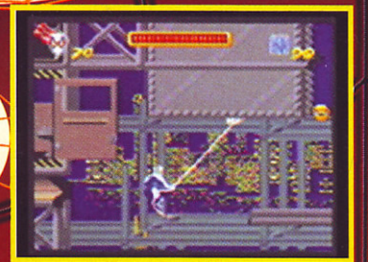
ALIEN SPIDER-SLAYER

Comienza conectándole una patada agachado para inmediatamente correr alejándote de él y saltar para esquivarlo o pasarte por debajo de él cuando rebote la pantalla, repite la jugada hasta eliminarlo.





Utiliza tu telaraña como se ve en la foto para alcanzar la vida extra.

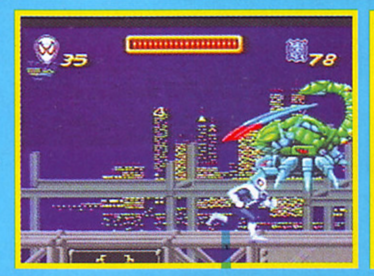


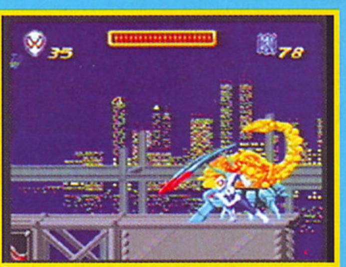


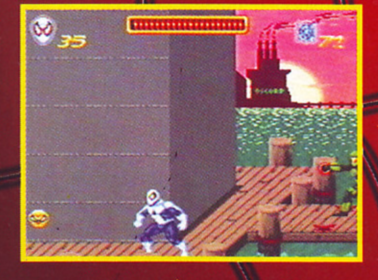
Después acciona el switch y rápidamente súbete en la plataforma para que puedas llegar al jefe.

TRI-SPIDER SLAYER

Para ejecutar el siguiente truco es indispensable que llegues con invisibilidad. Antes de llegar con el jefe mantén presionada L y avanza a la derecha sin parar, como indica la primera foto, para que logres quedar como en la segunda foto; con esto el jefe no te podrá hacer daño alguno mientras tú lo puedes eliminar sin ningún problema.



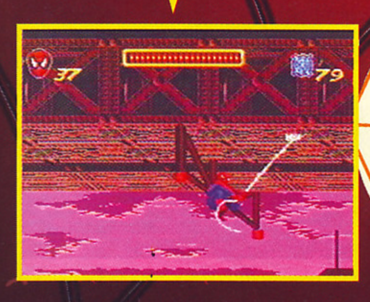




Justo debajo de donde comienzas hay una vida extra







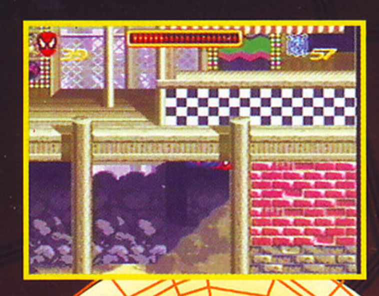
En la mayoría de las escenas avanzas por el techo con ayuda de tu telaraña, pero hay que tener cuidado en los lugares como el que indica la foto ya que en ese tipo de estructura no puedes pegar tu telaraña, así que si caes es preferible hacerlo justo abajo de la estructura para caer a salvo.





Al llegar a este hueco déjate caer de tal forma que bajes en diagonal a la izquierda ya que un agujero está justo abajo. Avanza todo a la izquierda para encontrar una vida, después avanza todo a la derecha









Ahora pégate al techo y entr por un hueco que está a la derecha,para entrar detrás de los tabiques y tomar el SUPER SPIDER EMBLEM. Después regrésate a la izquierda y salta con ayuda del resorte, para regresarte un poco más a la izquierda.

Ya aquí entra al lugar que se ve en la foto y avanza a la derecha hasta la pared; ahora salta hacia el techo. Con esto logras tomar una vida oculta.

Ya que estás en el techo salta como muestra la foto,para caer dentro del cohete roto y así llegar a otra escena de bonus.

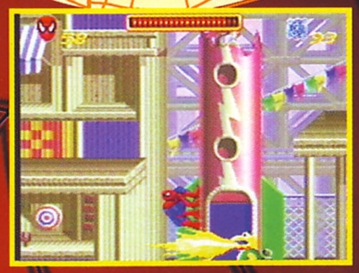
¿Pensará en juegos Peter Parker?

En la parte superior derecha de la escena justo arriba del jefe hay una vida extra.

Después de salir del bonus ten cuidado con estos enemigos ya que te restan energía muy rápido. Si quieres puedes regresar por todas las vidas que tomaste antes de pasar el bonus ya que aparecen de nuevo, esto funciona con todos los bonus







RHINO

JACK O' LANTERN

Pégate a cualquiera de los muros, agáchate ydeja que el jefe te ataque; justo después de que te toque conéctale patadas agachado, sin parar hasta eliminarlo, después rompe el domo para entrar al tubo y seguir avanzando.



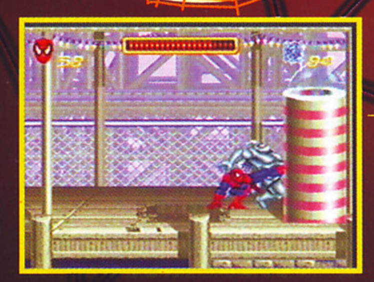
Aquí utiliza tu telaraña para avanzar entre las vías rotas y llegar a la parte superior.

Colócate en la parte superior de las vías e inmediatamente que el jefe dispare salta verticalmente para conectarle una patada; repite esto hasta eliminarlo.

Salta detrás del tubo para obtener energía.

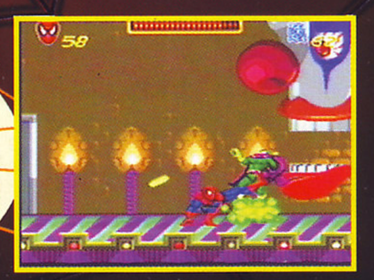






MYSTERIO

En el transcurso de esta parte aparece constantemente MYSTERIO, para evitar esto tienes que eliminarlo en esta pantalla.La técnica es similar a la de RHINO espera a que aparezca pegado a un muro e inmediatamente acércate a él y conéctale patadas agachado hasta eliminarlo



GREEN GOBLIN

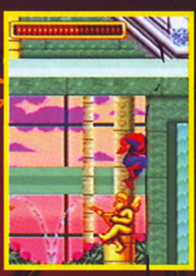
Colócate sobre el tubo y espera a que el jefe se acerque a ti para conectarle un patada saltando hacia él, repite esto hasta tirarlo. Ya que esté en el suelo síguelo constantemente saltando y ejecutando patadas hasta eliminarlo.





J. JONAH JAMESON'S PENTHOUSE

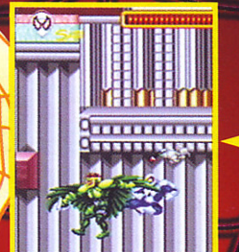
Detrás de la primer cascada salta para tomar energía.



Baja por donde indica la foto para llegar al bonus

Para eliminar a BEETLE hay que dispararle rápido en diagonal sin darle oportunidad a que te ataque

Contra VULTURE, la técnica es patearlo para esquivar sus disparos, también puedes provocar que sus propios disparos lo eliminen.



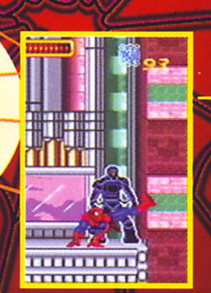




Para evitar dar la vuelta salta como indica la foto, utiliza tu telaraña para llegar a la parte superior

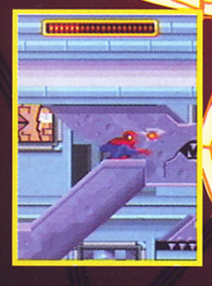
CHAMELEON

Este jefe primero se transforma en el OWL, tú ya sabrás como eliminarlo; después se transforma en RHINO colócate donde indica la foto y deja que te ataque, entonces cuando esté del lado derecho ejecuta patada agachado repetidamente y rápido hasta eliminarlo, después se transforma en un robot, continúa pateando hasta eliminarlo definitivamente.



Detrás de la pared hay oculto un SUPER SPIDER EMBLEM para llegar a él utiliza tu telaraña para avanzar por el techo.

La técnica para eliminar a SCORPION es saltar rapido a manera de caerle encima o también puedes colocarte detrás de la columna como indica la foto; con esto evitas que te haga daño(mientras no te agaches) y tú sí pudes eliminarlo. Por cierto pudes avanzar agachado para que las estatuas como la que se ve en la foto no te resten energía.



Para seguir avanzando activa el switch que se ve en la foto.



ALISTAIR SMYTHE

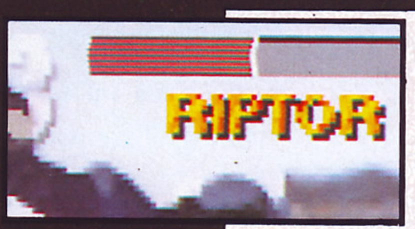


Al llegar con este jefe regresa rápido hacia la derecha hasta llegar al límite, entonces trata de que el jefe se coloque como se ve en la foto, agachado, para atacarlo con patadas hasta eliminarlo.

La última parte del juego donde te enfrentas a todos los jefes nuevamente y el vencer a VENOM corre por cuenta tuya.

Complementa la información del número pasado con todo lo que te damos en este artículo. Todos los movimientos que te damos son para cuando el oponente está a la derecha. Si estás del otro lado sabrás que debes invertir las flechas horizontales.

ULTIMATE



Esta jugada te permite ejecutar un ataque final inmediatamente después de conectar un combo. Para ejecutarla primero hay que conectarle al oponente un combo (sin remate) a manera que sólo le dejes la energía que indica la foto o menos,para que así al marcar el ultimate termines con su energía.

COMBO

Ejemplo

GD
CAYENDO

PD

HUMILLATION

Marca el movimiento cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo, pero sólo funciona con tu primera barra de energía, eso quiere decir que si te bajan la primera barra equivalente al primer round, ya no puedes ejecutar humillación.

SOMBRAS



Para que aparezcan sombras es necesario que primero hayas hecho un breaker! así la línea que limita tu máximo de energía flashea constantemente indicando que ya tienes mejoras sobre algunos de tus movimientos,como ataques que golpean más veces o poderes que no tenías. Además que puedes sacar sombras de la siguiente forma:

Ejecuta un combo y al marcar la terminación hazlo soltando el botón que previamente tenías (presionar por un segundo o más)





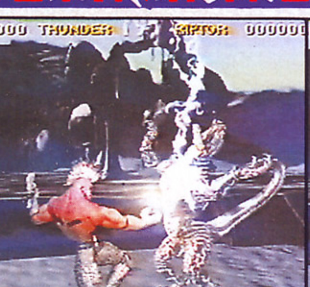

Las flechas gruesas indican que hay que mantener el control presionando en esa posición por un segundo aproximadamente.

[ ] Lo que está entre paréntesis son movimientos opcionales.

ATAQUE FINAL

Estos ataques son equivalentes a los fatalities de Mortal Kombat y tienes que marcar el movimiento a la distancia adecuada, cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo.

ULTIMATE

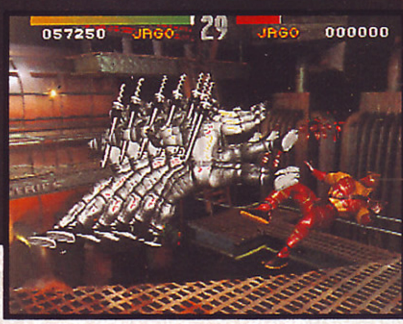


 + 

Ejemplo

El poder que vemos en las fotos normalmente se marcaría así:  CAYENDO |  |  + 

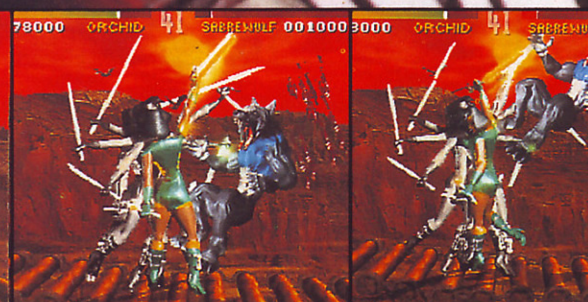
Pero si quieres sacar sombras hay que hacer un breaker y terminar un combo así: Mantener presionado golpe fuerte por un segundo o más  Y al mismo tiempo que termines de marcar la secuencia suelta el botón.



Nota

Con Sabrewulf también hay otra manera de que la línea que limita la energía flashee además de breaker, que es el aullido y se marca así: + 

En el caso de Spinal además del breaker! hay otra manera de hacer que la línea que limita la energía flashee, que es absorbiendo poderes al presionar atrás y mantener oprimido golpe débil cuando te lanzan un poder. Pero aquí hay que aclarar que para sacar sombras jugando con spinal es necesario transformarse (esto es fácil en un combo presionando ↓ ↓ + Cualquier Botón

COMBO CAYENDO

Sobre los combos que comienzan por arriba hay que seguir una sencilla regla.







Es decir que si quieres comenzar un combo cayendo hay 6 maneras.

cayendo

























JAGO





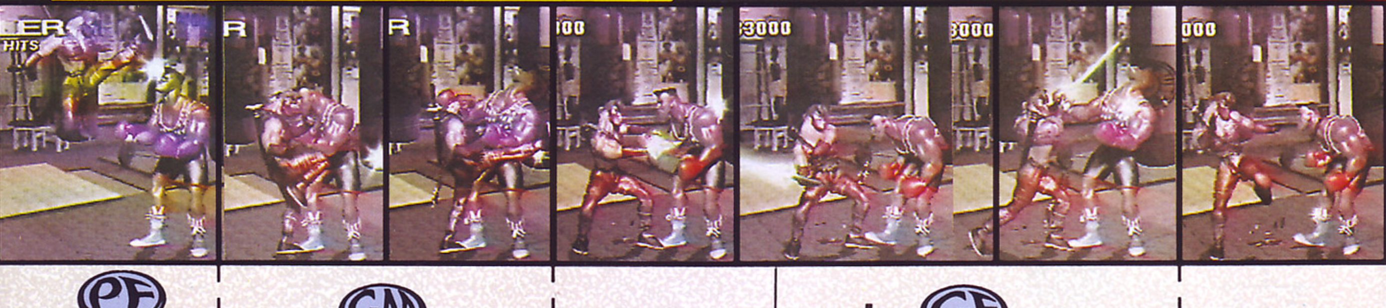


CINDER



Estos son los dos únicos casos donde no se cumple la regla.

Combo comenzando por arriba





Cayendo



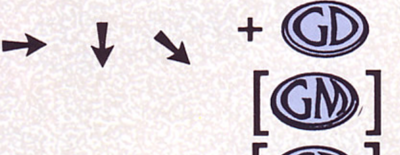


+



JAGO

BREAKER!



ULTRA

Este tipo de combo se logra sumándole el movimiento indicado a cualquier combo (sin remate) a manera que sólo le dejes la energía flasheando,para que así al marcar el ultra termines con el resto de su energía.



+












Fin de Combo sin remate







ROMPER DEFENSA






Para romper la defensa del oponente es necesario que él esté agachado así tu presionas:

 + 

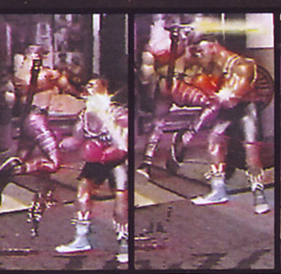
(también puedes presionar  + )



para ejecutar un movimiento especial que romperá la defensa del oponente.












 + 



Después de hacer un breaker puedes lanzar tres de estos poderes:

MANTÉN PRESIONADO GOLPE FUERTE



Al mismo tiempo que terminas de marcar la secuencia suelta el botón.









aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa combo!







ATAQUE FINAL

← ← → → + GM











Combo comen-zado con un poder










+








Combo comenzado rompiendo la defensa

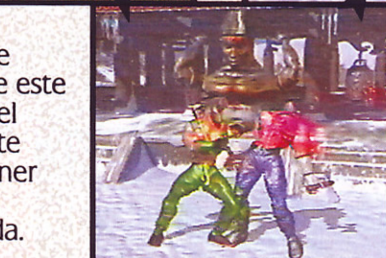








Para que funcione este ataque el oponente debe tener defensa agachada.

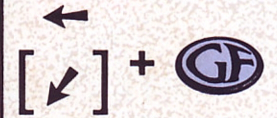




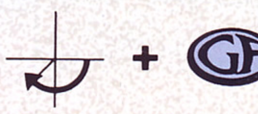


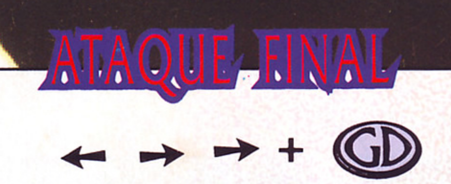


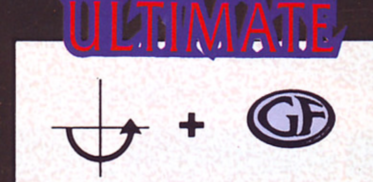
←





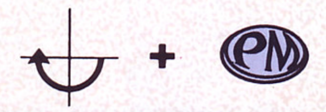



ATAQUE FINAL
GD


ULTIMATE
GF

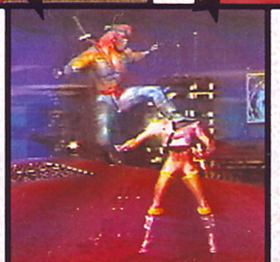

138100 JAGO 72 SABREWULF 000000


HUMILLATION


PM



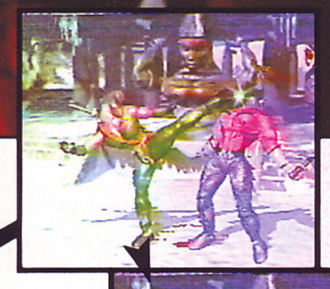



KILLER
12 HITS
READY


PF


GM





KILLER
12 HITS





PM



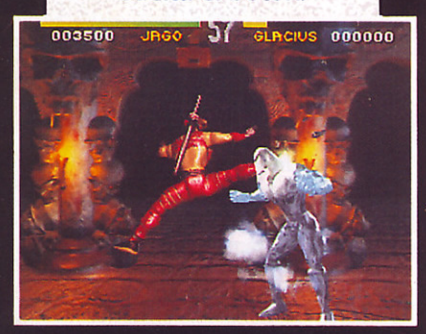
PM

JAGO

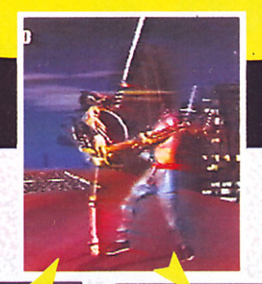
Mantén presionado patada fuerte



al mismo tiempo que terminas la secuencia suelta el botón.



Combo comenzando con poder

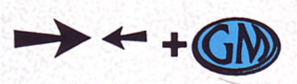




Al conectar el ataque mantén presionado el control al frente para acumular tiempo

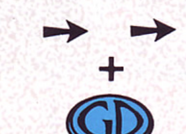








BREAKER!




Este movimiento lo utilizas para romper la secuencia cuando te conectan un combo

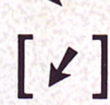


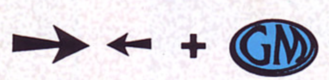


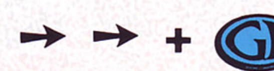


Combo comenzando rompiendo defensa

KILLER 12







Combo comenzando por arriba



KILLER 12



CAYENDO








SPINAL

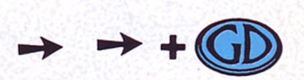




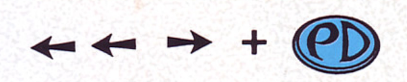






ATAQUE FINAL



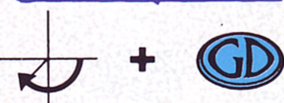




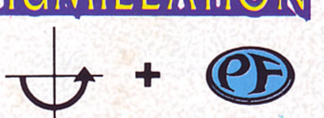

ATAQUE FINAL



ULTIMATE

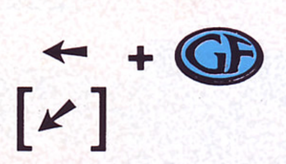



HUMILLATION

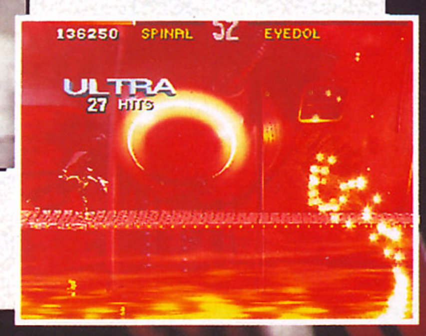


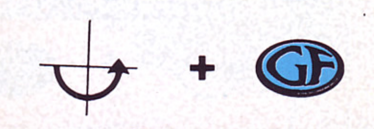
ROMPER DEFENSA

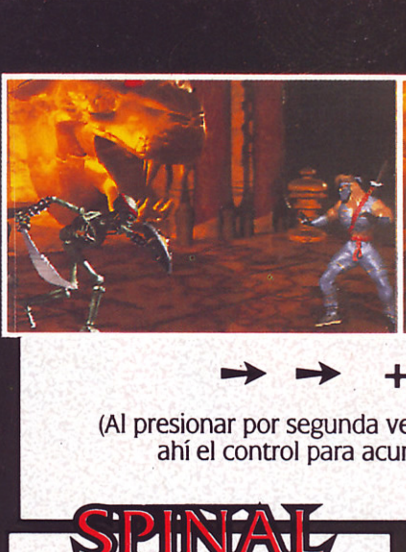




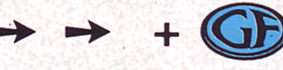
ULTRA









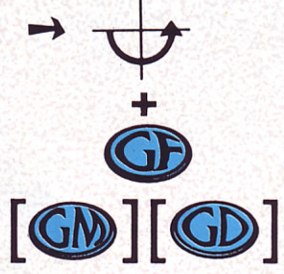



(Al presionar por segunda vez al frente mantén ahí el control para acumular tiempo)











Para ejecutar este poder tienes que tener mínimo 3 cráneos girando a tu alrededor.

Combo comenzando con poder





(Al presionar al frente mantén ahí el control para acumular tiempo al frente)

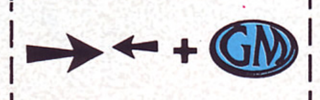










KILLER 13

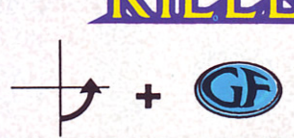
Combo comenzando rompiendo defensa

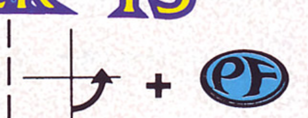
← + GF [↙]











KILLER 14

Combo comenzando por arriba

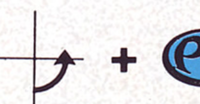










ATAQUE FINAL







ATAQUE FINAL



GLACIUS

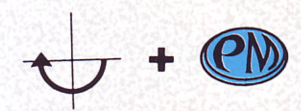






















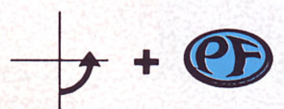


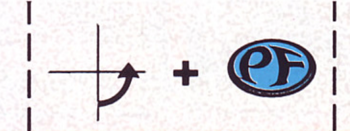












HUMILLATION



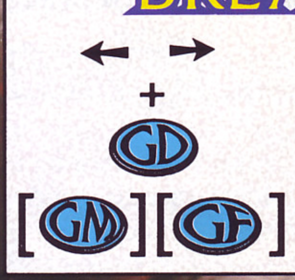


+

PD

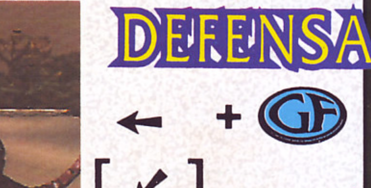
BREAKER!

+

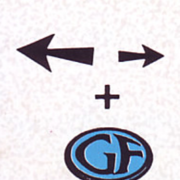




ROMPER DEFENSA





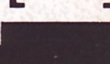


ULTRA

+

GF



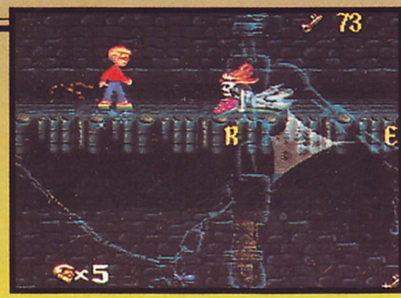




INFORMACION SUPERNESESARIA

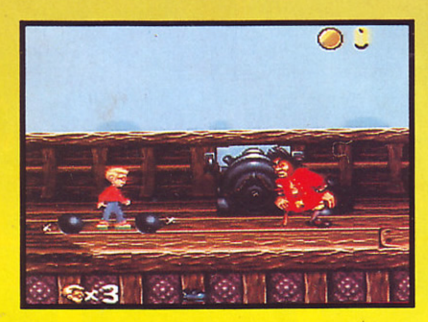
the Pagemaster



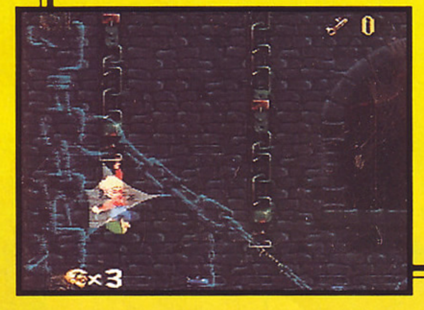


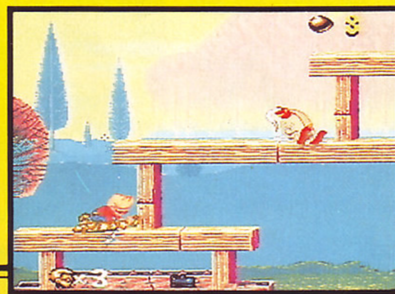
Este juego, con sus 16 megas de memoria está basado en la película del mismo nombre, y en él tendrás que ayudar a Richard Taylor, un pequeño niño que fue convertido en dibujo animado y transportado al mundo de los libros, a encontrar la salida de la biblioteca y volver así al mundo real.

En tu camino serás ayudado por los personajes principales de la película para vencer a tus enemigos, entre los cuales están el temible John Silver y su banda de piratas. El malvado lobo de los 3 cerditos, Frankenstein, entre otros. Además cuentas con gran cantidad de trucos como zapatos mágicos, espadas, poderes mágicos, etc.



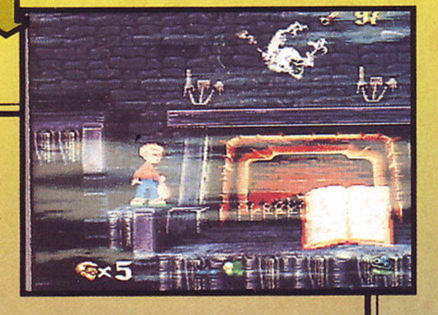






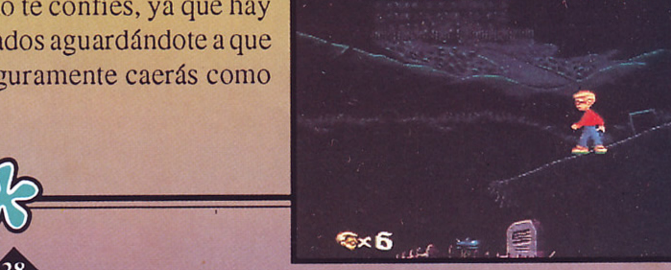
El juego consta de 3 niveles con 74 escenas y 22 cuartos secretos en total,en los que tendrás que correr, brincar, trepar cuerdas, deslizarte, colgarte, agacharte, volar, etc. Para conseguir tu propósito: volver al mundo real.

Mundo del Horror

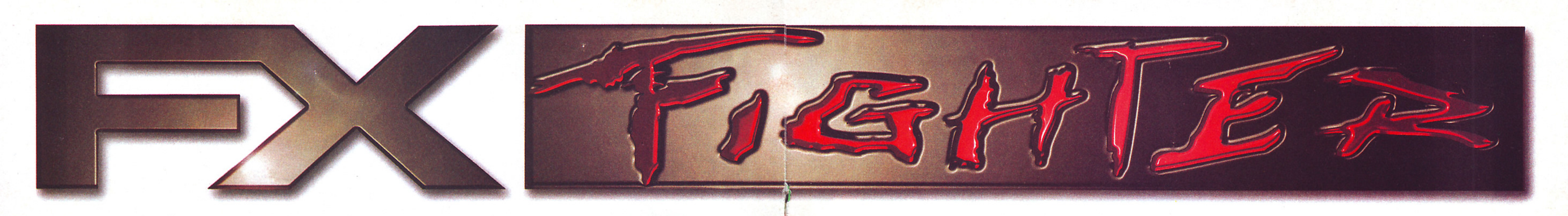


Aquí las peores pesadillas de Richard se convierten en realidad, ya que tendrá que viajar a través de cementerios y casas embrujadas donde abundan fantasmas y vampiros por todos lados. A pesar de ser la 1ra. parte del juego no te confíes, ya que hay sorpresas por todos lados aguardándote a que caigas en ellas (y seguramente caerás como nosotros).





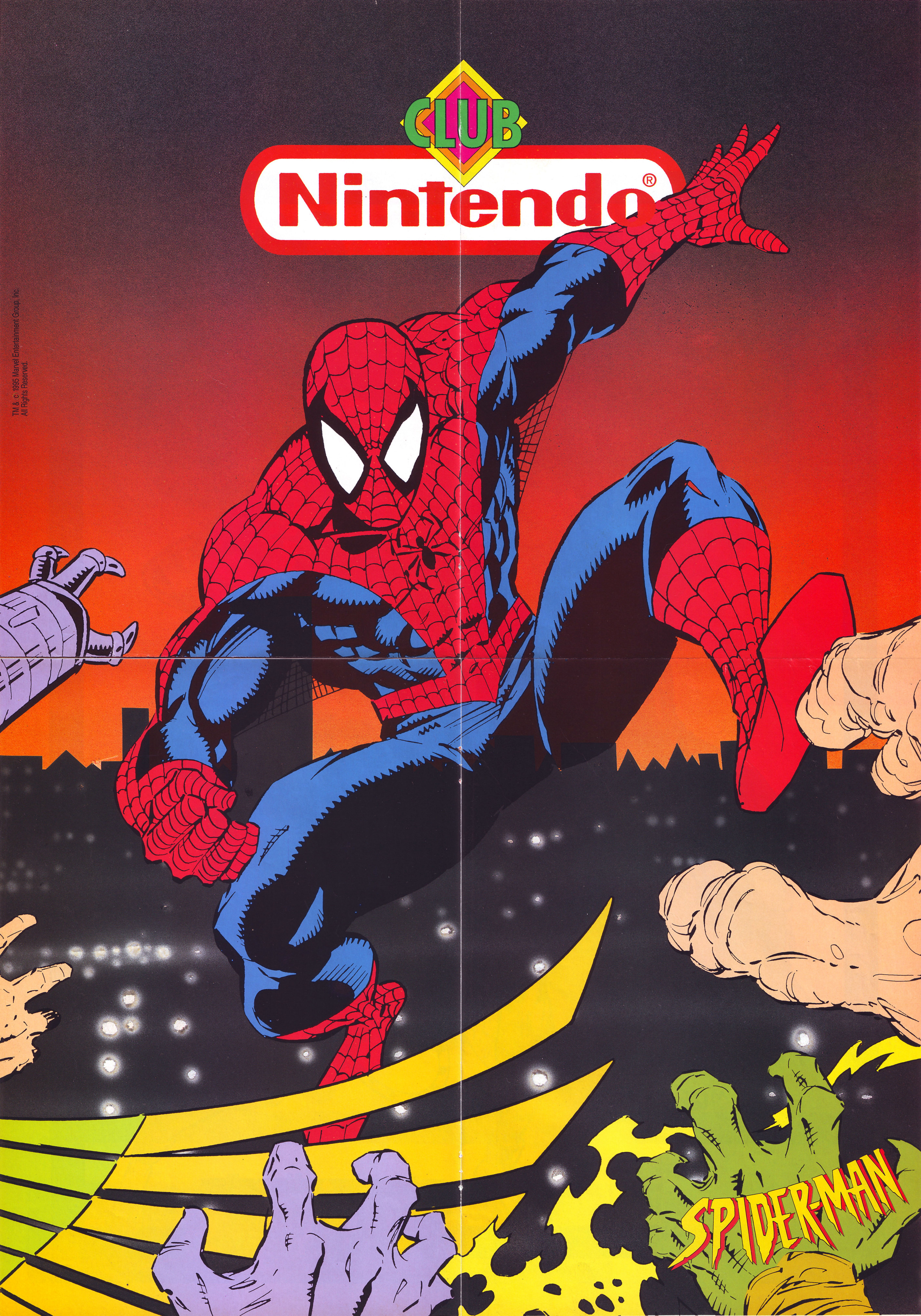




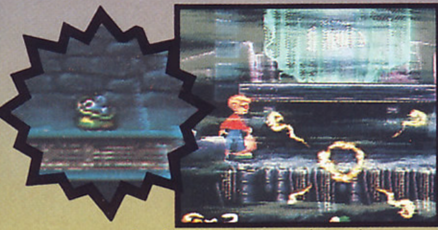
JIM LEE

CLUB

Nintendo®


CLUB
Nintendo®
SPIDER-MAN

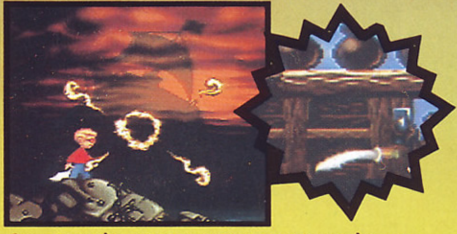
Items

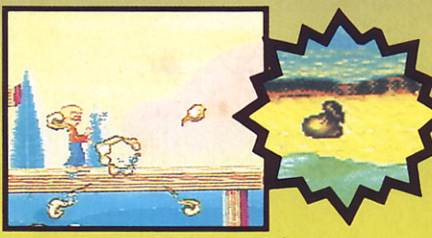
Con estos zapatos podrás saltar más alto y brincar en las paredes.

Con estas ventosas tendrás la habilidad de avanzar por el techo y así descubrir lugares secretos.

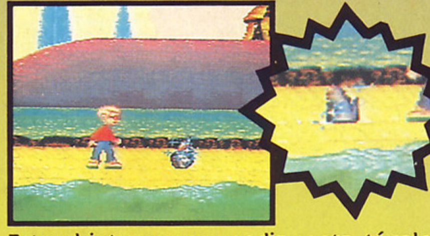
Este extraño item te permite dispararle a tus enemigos. Unicamente sale en el mundo 1.



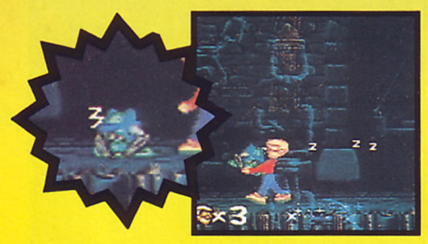
La espada es un arma muy poderosa con la que eliminarás fácilmente a tus enemigos. Es propia del 2° Mundo.



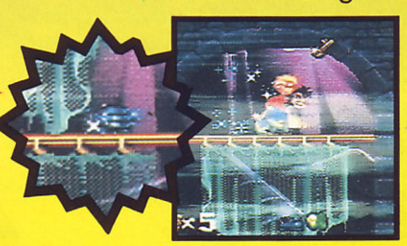
Los podres mágicos podrás obtenerlos en el mundo 3. Un item muy útil contra tus enemigos.



Este objeto es una media meta, tócalo y cuando te eliminen empezarás donde lo hayas encontrado.



Este extraño ser dormilón te permite alcanzar lugares altos, sólo tienes que cargarlo y llevarlo a donde lo necesites.

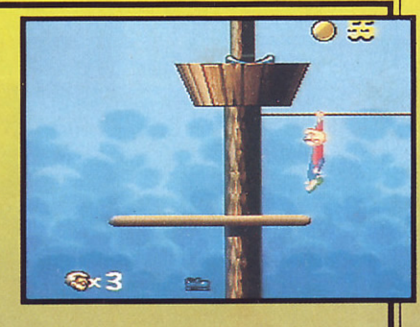


Esto te da invencibilidad por un rato, y podrás eliminar a tus enemigos sin ningún problema.



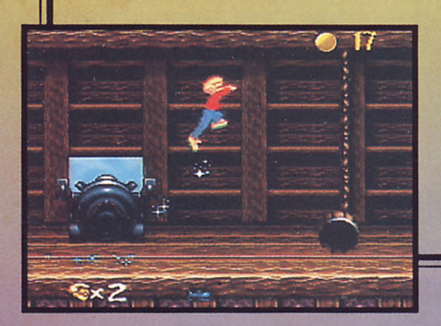
Junta 100 de estos y obtendrás una vida extra.

Mundo de la Aventura

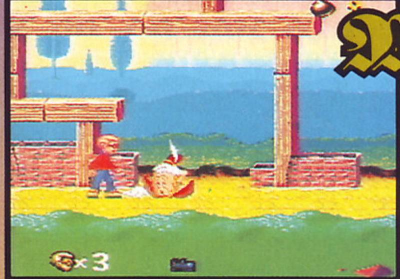



En esta 2da. parte del juego la acción y la aventura forman parte del recorrido lleno de temibles piratas listos para atacar en cualquier momento. La mayor parte de este mundo se desarrolla en barcos piratas donde los compartimientos secretos abundan, así que te encontrarás con ellos en donde menos te lo imagines.

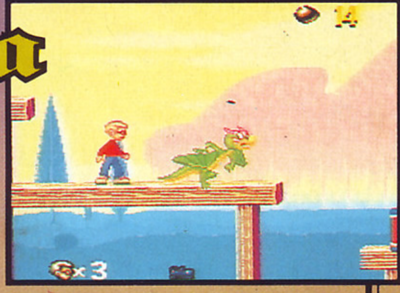
Ten cuidado de los barriles que vendrán hacia ti rodando y de los piratas, ya que algunos se esconden detrás de los mástiles.











En esta parte, la última, te encontrarás con personajes de algunos cuentos de los que tendrás que tener mucho cuidado y no confiarte de su apariencia. Es la más larga y con más peligros que los demás (sino, no sería la última parte). Aquí mientras más items tengas, mejor. Nunca se sabe cuándo los vas a utilizar.





Bonus Level

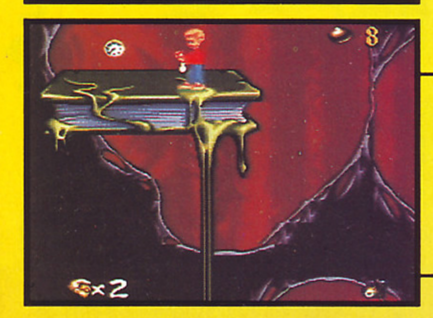
EXISTEN 3 TIPOS:

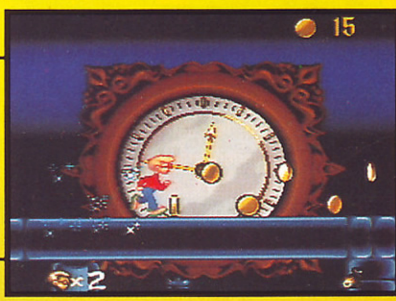




Bonus Normal

Aquellos donde podrás recolectar monedas para hacer una vida. Estos niveles los obtienes al encontrar ciertos libros.





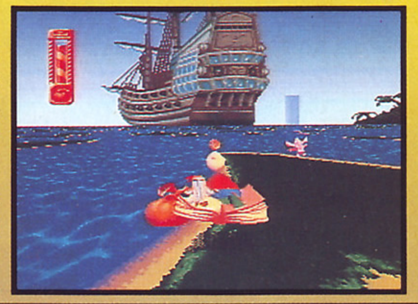
Timed Zone

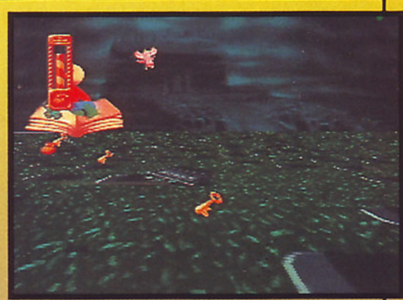
Al igual que el anterior en él podrás recolectar monedas, pero aquí compites contra el reloj teniendo únicamente 60 segundos para llegar al final y si lo logras obtendrás una vida.

Fib With Fantasy

Aquí viajas sobre un libro donde tendrás que recolectar la mayor cantidad de monedas posible cuidándote de chocar con aquello que se interponga en tu camino. Aquí la acción se desarrolla en 3 dimensiones gracias a la capacidad de rotación del SNES.







Este juego es muy bueno en cuanto a gráficos, movilidad y animación y presenta un gran nivel de diversión y reto. Desafortunadamente no se puede decir lo mismo de su hermano menor, para Super Game Boy, ya que parece que le dieron más trabajo a la presentación y al marco, que a la acción.





NOVEDADES

VIDEO GAMES

LO ULTIMO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

GAME BOY®

PLAY IT LOUD!™

Nintendo se la sigue jugando. En la misma feria realizada en Japón, desde donde te trajimos la información del espectacular Virtual Boy, se dio a conocer la noticia de que la consola portatil Game Boy tendría un cambio que provocaría una "Gameboymanía". Finalmente esta noticia pasó a ser realidad, por que ya es oficial y muy pronto tendremos la oportunidad de disfrutar con el nuevo "look" de la consola portatil número uno el mundo.

La gran novedad, es que Nintendo ha hecho un relanzamiento del Game Boy, dándole una nueva imágen. Sus características técnicas generales son exactamente iguales, lo que cambia es su apariencia externa, por que ahora lo tienes disponible en cuatro intensos colores, que son el rojo, amarillo, verde y negro, además tienes uno que es transparente. Esto no es todo, por que la caja en la que viene te permitirá guardar tus juegos y la consola, además viene con cuatro baterías AA de regalo.

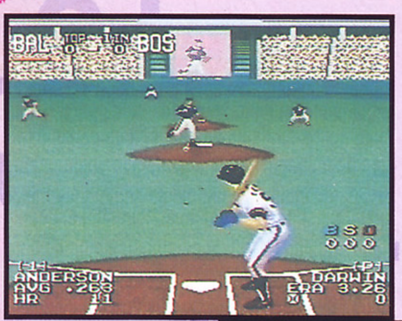


Creemos que esta es una de las buenas ideas de Nintendo que permitirá a los que aún no tienen un Game Boy, poder elegir alguno que vaya de acuerdo a su personalidad y estilo, sin dejar de lado la calidad que lo ha caracterizado siempre.

ESTE MES

THE SPORTING NEWS BASEBALL (SNES)

Este nuevo juego de Base Ball permitirá a los fanáticos de este deporte poder jugar, con la ventaja de que este título tiene bastantes opciones: para empezar te diremos que podrás jugar con todos los jugadores profesionales de los E.U., divididos en sus correspondientes 28 equipos, otras opciones son: baterías para grabar tus logros, diferentes estadios; de 1 a 4 jugadores simultáneos y posibilidad de jugar temporadas de 162 juegos (sin opción de reclamo).



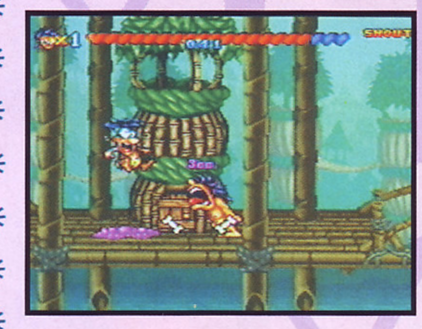


Hudson Soft

PREHISTORIK MAN (SNES)

Este nuevo juego de acción/aventura seguramente será del agrado de los videojugadores fanáticos de este género; aquí tú controlas a un cavernícola quien ha salido por algo para comer... tal vez uno o dos T/Rex sean suficientes para la tarde pues este sujeto si que tiene apetito. Los gráficos de este juego son muy buenos, así como la movilidad y el factor de diversión; aquí hay una buena cantidad de cosas por descubrir y misiones que completar y enemigos que derrotar, en conclusión un juego divertido.





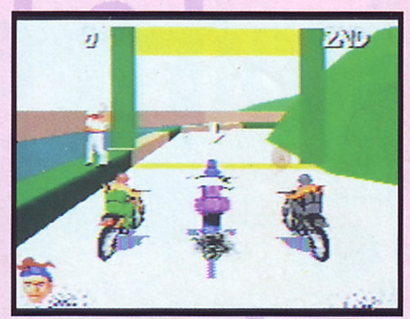
Titus

DIRT TRAX FX (SNES)



Uno de los juegos de más acción que se han programado con el Chip SFX para tu consola versión SNES; Dirt Trax te ofrece diferentes opciones como la de competir en varios circuitos todos ellos muy accidentados en modo de torneo, o simplemente retar a otro motociclista para ver quién es el más hábil; esto lo podrás hacer entre uno o dos jugadores simultáneamente, lo que le agrega todavía diversión a este juego, que ya es bastante bueno.





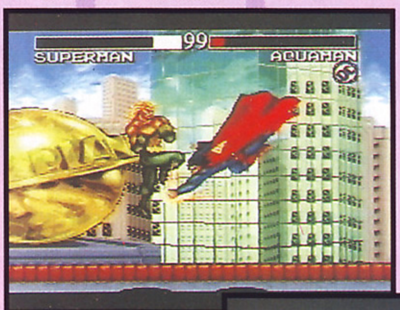
Electro Brain



ACERCATE A:

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE (SNES)

Algo raro está sucediendo en el mundo; de repente muchos superhéroes han comenzdo a luchar entre si. ¿Qué es lo que los ha llevado a hacer esto?, quién sabe, la respuesta sólo la obtendrás jugando este nuevo título de Sunsoft en donde encontrarás superhéroes conocidos como: Batman, WonderWoman o Flash además de uno que otro enemigo por ahí colado; cada personaje, como es muy común en esta clase de juegos, tiene diferentes poderes especiales que les ayudarán en su camino al triunfo.





Sunsoft

EARTH BOUND (SNES)

¡Extraterrestres han comenzado a invadir la tierra!, a todos los han tomado por sorpresa, menos a un niño que junto con sus amigos ha decidido luchar contra ellos con armas tan poderosas como extrañas, como bats o pistolas de rayos laser y con poderes de percepción Extrasensorial. Todo esto tal vez suene raro pero es parte de la historia del nuevo juego R.P.G. de Nintendo Earth Bound; este título como todo buen R.P.G., tiene una infinita cantidad de misterios que resolver y los enemigos más raros que te puedas imaginar, todo un reto para los R.P.Gistas.

Nintendo

FATAL FURY SPECIAL (SNES)

¿Creías que la primera vez había sido difícil?, pues espérate a ver esto: 4 nuevos peleadores han aparecido y los viejos peleadores tienen nuevos movimientos, ahora sí que los hermanos Bogard tienen problemas. Fatal Fury Special es la adaptación del juego de arcadia del mismo nombre, ahora tienes 16 peleadores a escoger, cada uno con un arsenal de movimientos especiales que tendrás que dominar; un juego en general bastante bueno.



Playmates

SPEEDY GONZALES Los gatos bandidos (SNES)

Esto seguramente suena como una misión para Speedy Gonzales; mientras sus amigos se encontraban festejando, un grupo de gatos apareció y se los llevó a todos, dejándolos encerrados en diversas partes, así que Speedy, el ratón mas veloz de México, tiene que rescatarlos antes de que se conviertan en la comida de los Gatos Bandidos. Este juego de Sunsoft es parecido en temática al Death Valley Rally pero con mejores gráficos, movilidad y música, además de ser mucho más divertido.





Sunsoft



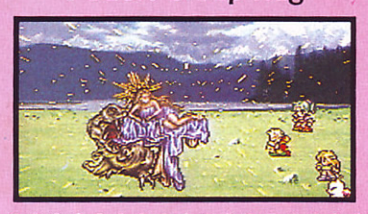


En Doma Castle deberás formar un equipo en el que esté integrado Cyan, y con él deberás entrar a dormir al cuarto que se ve en la primera foto, así entrarás a pelear a una "zona extraña" donde conocerás parte de la historia de este personaje, después de escapar de esta zona ve al cuarto del rey, ahí habrá un Magicite.

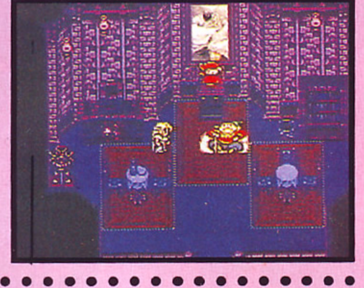
Alexandr
Poder: Justice

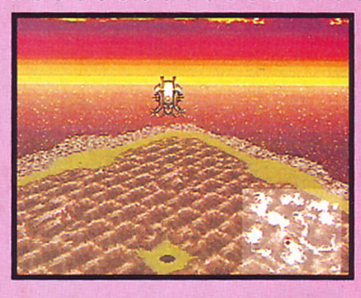


Starlet
Poder: Group Hug



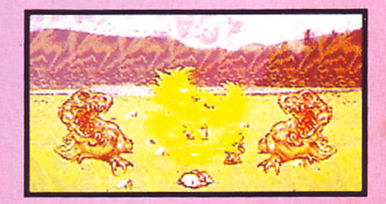
En Jidoor, tendrás que entrar a la casa de Owzer, donde tendrás que revisar varias cosas (entre ellas la lámpara, el diario y los cuadros), más adelante te encontrarás a Relm y tendrás que enfrentarte a un jefe para obtener un Magicite.

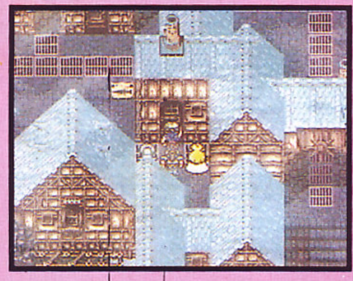




Al norte de Tzen hay una montaña a la que podrás entrar con el Falcon y cuando tengas 8 miembros, ahí adentro encontrarás a Locke y el Magicite.

Phoenix
Poder: Rebirth





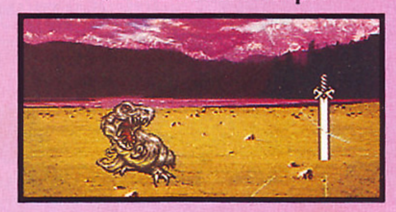
Una vez con Locke de vuelta, forma un equipo con él y ve a Narshe; él será capaz de abrir todas las casas que están cerradas; en especial ve a donde te venden armas y busca al dueño que se encuentra descansando en su cuarto. Cuando te dé a escoger entre la piedra o la espada escoge la piedra.

También ahí en Narshe deberás ir al cañón para ver a la Esper con quien esta vez te tendrás que enfrentar para así obtener sus poderes.

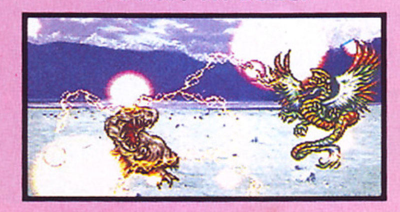


Dentro de la cueva de Umaro, (también en Narshe) encontrarás otro Magicite, para esto tendrás que buscar dentro del cráneo que está en su "habitación".

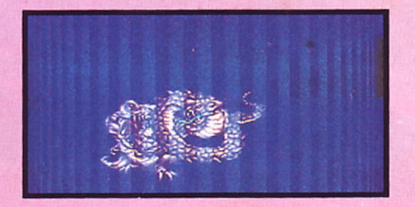
Ragnarok
Poder: Metamorph

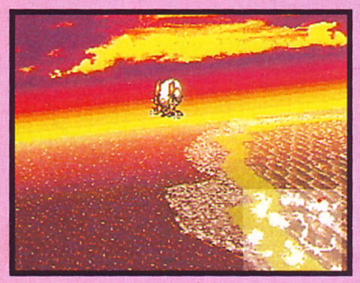


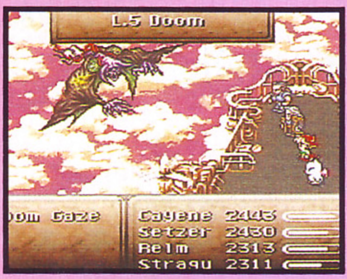
Tritoch
Poder: Tri Dazer



Terrato
Poder: Earth aura

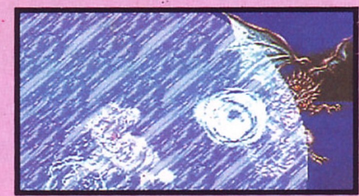






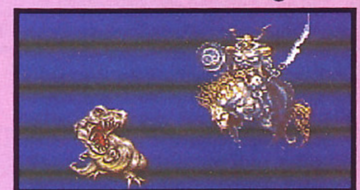
Cuando te encuentres volando sobre el mundo del Caos, te podrás encontrar a un enemigo llamado Doom Gaze contra el que tendrás que pelear rápidamente pues corres el riesgo de que se escape, cuando lo derrotes obtendrás un Magicite.

Bahamunt
Poder: Sun Flare



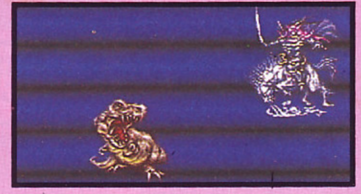
Regresa al castillo de Figaro y pide que te transporten de regreso al Desierto de Figaro; a medio viaje te dirán que el castillo chocó con algo, ahí deberás investigar (por dónde está la cárcel podrás bajar), así llegarás a un castillo donde encontrarás el Magicite "Odin".



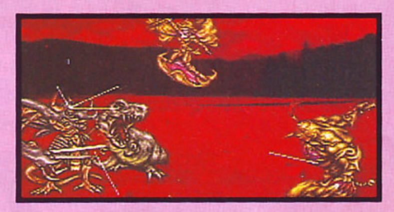


Dentro del mismo castillo, si caminas 5 pasos al sur del trono de la derecha y presionasel botón A, abrirás una puerta secreta en el cuarto de la derecha, ahí podrás cambiar el Magicite "Odin" por "Raiden".

Odin
Poder: Atom Edge



Raiden
Poder: True Edge



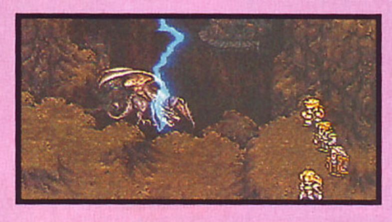
El último Magicite lo obtienes al derrotar a los 8 dragones; éste es un Magicite muy inusual pues su efecto es tan dañino para ti como para los enemigos.

Crusader
Poder: Purifier

¿Dónde están los 8 Dragones?

A continuación te damos una rápida ubicación de los 8 Dragones.

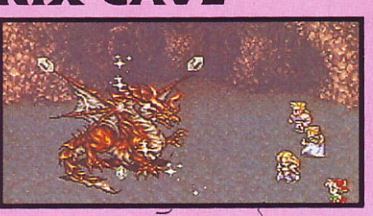
M T ZOZO



Storm Dragon
Punto Débil: Lightning
10 magic points
Force Armor

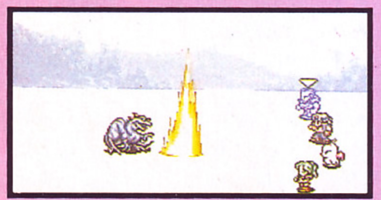
PHOENIX CAVE

Red Dragon
Punto Débil: Ice
10 magic points
Strato

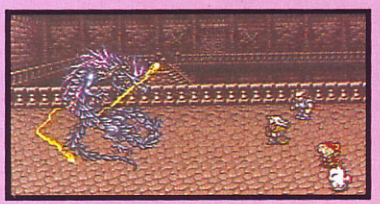


NARSHE

Ice Dragon
Punto Débil: Fire
10 magic points
Force Shield



ANCIENT CASTLE*



Blue Dragon
Punto Débil: Lightning
10 magic points
Scimatar

*Se encuentra en el cuarto secreto

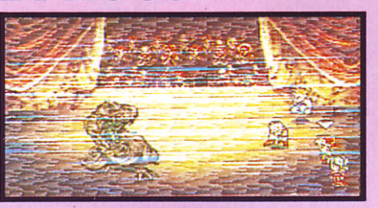
FANATICS TOWER



White Dragon

Punto Débil: ???
10 magic points
Pearl Lance

OPERA HOUSE



Dirt Dragon

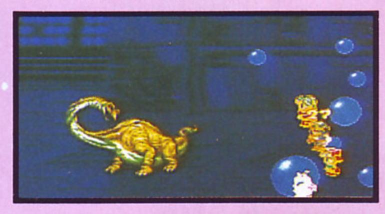
Punto Débil: Wind, Water
10 magic points
Magus Rod

TORRE DE KEFKA

Skull Dragon

Punto Débil: Fire, Pearl
10 magic Points
Muscle Belt

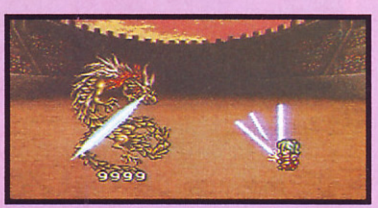




Gold Dragon

Punto Débil: Water
10 magic Points
Crystal Orb

COLISEO



En el Mundo del Caos te encontrarás con un edificio muy particular, es el Coliseo (Colosseum), aquí tú podrás apostar algunos de tus items contra otros monstruos o seres en búsqueda de items raros; a continuación te daremos una lista de las cosas que puedes apostar, el objeto que obtendrás si ganas y el enemigo al que te enfrentarás; las flechas tienen dos significados: ▲ si te conviene la apuesta o, ▼, si no vale la pena, los items que están marcados con ? son los que tú debes decidir si los cambias o no (revisa de que no vayas a dejar a ningún personaje sin armas).

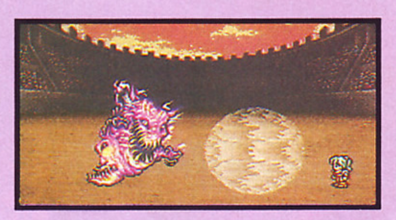
	ITEM APOSTADO	ITEM A GANAR	MONSTRUO
▼	Aegis Shield	Tortoise Shield	Borras
?	Air Anchor	Zephyr Cape	Brontaur
▲	Assassin	Sword Breaker	Test Rider
▼	Atma Weapon	Graedus	Gt Bejemont
▲	Aura	Strato	Rhyos
?	Aura Lance	Sky Render	Land Worm
▲	Behemont Suit	Snow Muffler	Outsider
▲	Blizzard	Ogre Nix	Scullion
?	Blizzard Orb	Rage Ring	Allosaurus
▲	Bone Club	Red Jacket	Test Rider
?	Break Blade	Break Blade	Lethal Wpn
▲	Cat Hood	Merit Award	Hoover
?	Charm Bangle	Dragon Horn	Retainer
▲	Chocobo Suit	Moogle Suit	Veteran
?	Coronet	Regal Crown	Evil Oscar
▼	Crystal Helm	Diamond Helm	Dueller
▼	Crystal Mail	Ice Shield	Covert
?	Crystal Orb	Gold Hairpin	Borras
?	Cursed Ring	Air Anchor	Steroidite
▼	Cursed Shield	Cursed Ring	Didalos
?	Doom Darts	Bone Club	Opinicus
?	Drainer	Drainer	Enuo
▼	Dragon Claw	Sniper	Test Rider
?	Dragon Horn	Gold Hairpin	Rhyos
▼	Economizer	Dragon Horn	Vectagoyle
▲	Elixir	Rename Card	Cactrot
?	Exp Egg	Tintinabar	Steroidite
▼	Falchion	Flame Shield	Outsider
▲	Fenix Down	Magicite	Cactrot
?	Fire Knucle	Fire Knucle	Tumbleweed
▼	Fixed Dice	Fire Knucle	Trixte V
▲	Flame Sabre	Ogre Nix	Evil Oscar

	ITEM APOSTADO	ITEM A GANAR	MONSTRUO
?	Flame Shield	Ice Shield	Iron Hitman
?	Force Armor	Force Armor	Sr Behemont
▲	Force Shield	Thornlet	Dark Force
?	Gauntlet	Thunder Shield	Vectagoyle
?	Gem Box	Economizer	Sr Behemont
?	Genji Armor	Air Anchor	Borras
▼	Genji Glove	Thunder Shield	Hemophyte
▼	Genji Helmet	Crystal Helm	Fortis
▼	Genji Shield	Thunder Shield	Retainer
?	Gold Hairpin	Dragon Horn	Evil Oscar
▼	Graedus	Dirk	Karkass
▼	Hardened	Murasame	Phase
?	Heal Rod	Magus Rod	Pug
?	Hero Ring	Pod Bracelet	Rhyos
?	Ice Shield	Flame Shield	Innoc
?	Imp's Armor	Tortoise Shield	Rhyos
?	Imp Halberd	Cat Hood	Allosaurus
?	Magus Rod	Strato	Allosaurus
?	Maruel Shoes	Tintinabar	Tyranosaurus
?	Megalixir	Tintinabar	Siegfred
?	Merit Award	Rename Card	Conert
?	Minerva	Czarina Gwon	Pug
▲	Mirage Vest	Red Jacket	Vectagoyle
?	Moogle Charm	Charm Bangle	Outsider
▲	Moogle Suit	Nutkin Suit	Madam
▲	Murasame	Aura	Borras
?	Muscle Belt	Crystal Orb	Allosaurus
▲	Ninja Star	Tack Star	Chaos Dragon
▲	Nutkin Suit	Genji Armor	Opinicus
▼	Ogre Nix	Soul Sabre	Sr Behemont
▼,▼	Paladin Shield	Force Shield	Hemophyte
?	Pear Lance	Strato	Sky Base

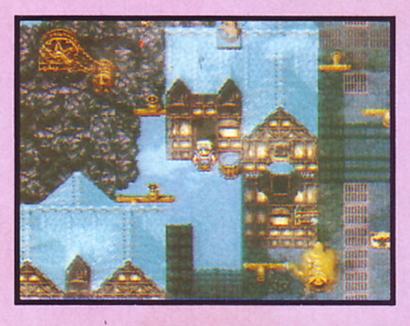
ITEM APOSTADO		ITEM A GANAR	MONSTRUO
?	Pod Bracelet	Hero Ring	Hemophyte
▲	Punisher	Gravity Rod	Opinicus
?	Rage Ring	Blizzard Orb	Allosaurus
▲	Rainbow Brush	Gravity Rod	Test Rider
?	Red Cap	Coronet	Rhyos
?	Red Jacket	Red Jacket	Vectagoyle
▲	Regal Crown	Genji Helmet	Opinicus
?	Relic Ring	Charm Bangle	Sky Base
?	Rename Card	Maruel Shoes	Doom Dragon
?	Ribbon	Gold Hairpin	Darkforce
?	Rising Sun	Bone Club	Allosaurus
?	Safety Bit	Dragon Horn	Pug
▼	Scimatar	Ogre Nix	Covert
?	Sky Render	Aura Lance	Scullion
?	Sneak Ring	Thief Glove	Tap Dancer
?	Sniper	Bone Club	Borras
▼	Snow Muffler	Charm Bangler	Retainer
▲	Soul Sabre	Falchion	Opinicus

ITEM APOSTADO		ITEM A GANAR	MONSTRUO
?	Strato	Pear Lance	Aquila
?	Striker	Striker	Chupon
▼	Stunner	Strato	Skybase
▲	Tabby Suit	Chocobo Suit	Vectaur
?	Tack Star	Rising Sun	Opinicus
▼	Thief Glove	Dirk	Harpy
?	Thief Knife	Thief Glove	Wart Puck
▲	Thornlet	Mirage Vest	Opinicus
▲	Thunder Blade	Ogre Nix	Steroidite
▲	Thunder Shield	Genji Shield	Outsider
▼	Tiger Fangs	Fire Knucle	Mantodea
?	Tintinabar	Exp Egg	Darkforce
?	Titanium	Cat Hood	Brachosaurus
?	Tourtle Shield	Titanium	Steroidite
?	Trump	Trump	Allosaurus
▼	Valiant Knife	Assassin	Woolly
▼	Wind Edge	Sniper	Rhyos

A continuación te daremos otra lista de items, que si apuestas te llevarán a luchar contra Chupon el cual seguramente te sacará de la batalla con un Sneeze (lo bueno es que estos items no los pierdes).



Air Lancet	Cotton Robe	Fairy Ring	Iron Armor	Mithril Vest	Smoken Bomb
Amulet	Crystal Shield	Fake Mustache	Iron Helmet	Mornig Star	Sniper Sight
Antidote	Cure Ring	Fire Rod	Jewel Rin	Ninja Gear	Soft
Ashura	Czarina Ring	Fire Skean	Kaiser	Noise Blaster	Sprint Shoes
Atlas Armlet	Dark Gear	Flail	Kotetsu	Oath Veil	Star Pendant
Auto Crossbow	Dark Hood	Flash	Kung Fu Suit	Offering	Stout Spear
Back Guard	Darts	Forged	Leather Armor	Partisan	Super Ball
Bandana	Debilitator	Gaia Gear	Leather Hat	Peace Ring	Sword Breaker
Bard's Hat	Diamond Armor	Gale Hairpin	Light Robe	Pearl Rod	Tempest
Barrier Ring	Diamond Helm	Gold Armor	Magical Brush	Plumed Hat	Tent
Beads	Diamond Shield	Gold Helmet	Magicite	Poison Claw	Thunder Rod
Bio Blaster	Diamond Vest	Gold Lance	Man Eater	Poison Rod	Tiger Mask
Black Belt	Dice	Gold Shield	Memento Ring	Potion	Tincture
Blossom	Dirk	Gravity Rod	Metal Knucle	Power Sash	Tonic
Bolt Edge	Dragon Boots	Green Beret	Mistery Veil	Regal Cutlass	True Knight
Boomerang	Dried Meat	Green Cherry	Mithril Blade	Remedy	Trident
Buckler	Drill	Guardian	Mithril Claw	Revivify	Wall Ring
Cards	Earrings	Hair Band	Mithril Glove	Rune Edge	Warp Store
Chainsaw	Echoscreen	Head Bano	Mithril Helm	Running Shoes	Water Edge
Cherub Down	Enhacer	Heavy Shield	Mithril Knife	Shadow Edge	White Cape
Chocobo Brush	Epee	Hyper Wrist	Mithril Mail	Shuriken	White Dress
Circlet	Ether	Ice Rod	Mithril Pike	Silk Robe	X-Ether
Coin Toss	Excalibur	Imperial	Mithril Rod	Sleeping Bar	X-Potion
	Eye Drop		Mithril Shield		Zephyr Cape



Una vez que tengas de nuevo a Locke en tu grupo en el mundo del Caos ve a Narshe y abre con él la casa que se ve en la foto, ahí una persona te regalará el "Cursed Shield", una vez que tengas este escudo equípaselo a alguien junto con un Ribbon y así, si peleas unas 250 veces con este escudo se le quitará la maldición convirtiéndose así en el "Paladin Shield", el mejor escudo del juego.



SHADOW

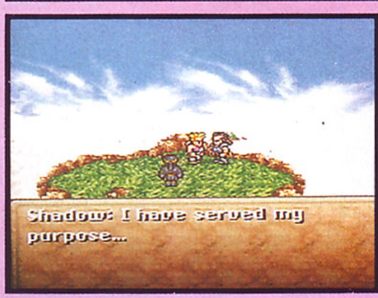
Shadow es quizá el personaje más "esquivo" del juego, ya que puedes terminar tu misión sin él o sin siquiera haber conocido su historia, así que te vamos a dar unos tips para conocer más de este personaje.

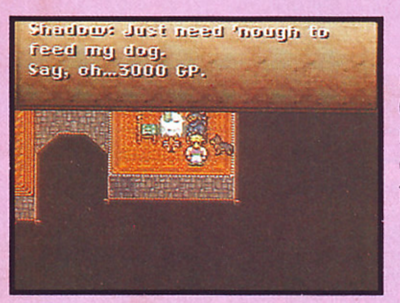




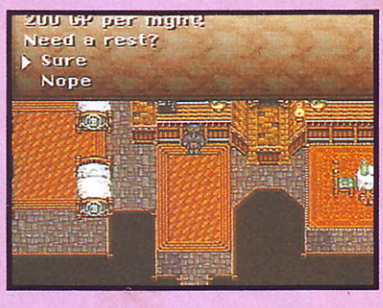


La primera vez que se te une en el juego es en la aventura de Sabin. Después de que Cyan se una a tu grupo en cualquier momento se puede separar, así que te recomendamos te estés salvando a cada rato para que si se separa antes de llegar al Tren Fantasma puedas resetear el juego y empezar de nuevo. Llegando al tren con él, ya no se te separará hasta que llegues a las cascadas pero es importante que lo tengas en este momento pues es de gran ayuda.





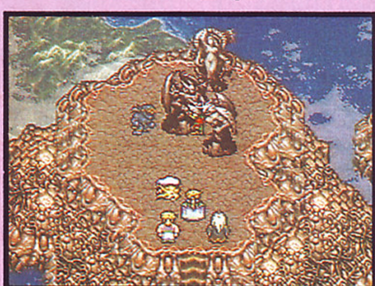
La segunda vez que te lo puedes encontrar es en el "Inn" de Kohlingen (al norte del Castillo Figaro, después de su primer viaje debajo de las montañas), pero para que aparezca sólo deben ir 3 personas o menos en tu grupo; él se unirá a tu causa por una módica cantidad de GP pero también dejará el grupo en cualquier momento.

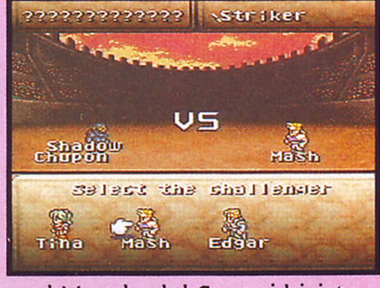




Una vez que lo tengas en tu grupo ponlo al frente y vete a dormir inmediatamente, así conocerás el negro pasado de Shadow, pero tienes que ir a dormir varias veces para conocerlo todo.

La tercera vez que te lo encuentres es en la búsqueda de las Espears y la Isla Flotante, en donde él encerrará a Kefka Pallazo con las estatuas mientras tú tienes que huir; al llegar al barco, el juego te preguntará si saltas o te esperas, tienes que hacer que la máquina te lo pregunte dos veces para así esperar a Shadow, de lo contrario ya no lo podrás encontrar en el Mundo del Caos.









Ya en el Mundo del Caos si hiciste lo anterior, te encontrarás a Shadow desmayado en la cueva de Veldet (también busca un Knife llamado Striker en esa cueva) después de llevarlo a Thamasa busca a uno o dos personajes más, ve al Coliseo y apuesta el "Striker", así te enfrentarás a Shadow y al vencerlo volverá a tu grupo ahora sí en definitiva.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Acme Times

Montana Max's sports festival opens! grand prize $1 million!

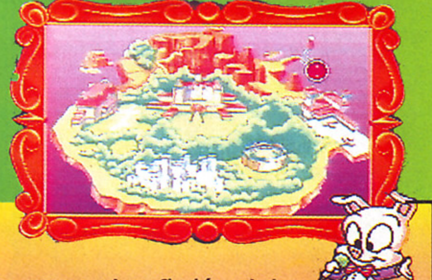


Max Montana con sus pretenciosas ideas abre un festival de deportes. El primer premio es de un millón de dólares, por supuesto los ambiciosos Tiny Toon: Buster, Babs, Plucky y Dizzy deciden entrar para con ese premio cumplir sus grandiosos sueños como convertirse en el mejor atleta de Ciudad ACME, ser dueña de su propio teatro, ser candidato presidencial o estar de fiesta todos los días y tener toneladas de comida.





Konami nos presenta un juego tan loco como sus propios protagonistas: los Tiny Toon en su nueva aventura, que puede jugarse de uno o hasta cuatro jugadores, con un adaptador de cuatro jugadores.



Hamton, el anfitrión del festival, presenta con una breve explicación, de qué se trata y cómo realizar cada evento.

Si aprietas X aparece una pantalla en donde te dicen qué botones usar en los eventos.



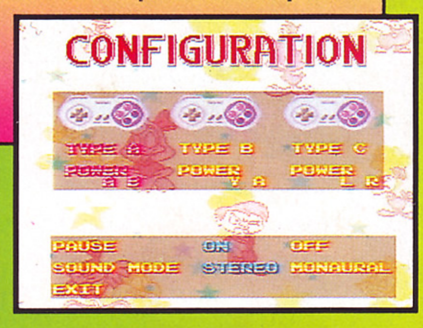
PASS WORD

Existen cuatro categorías: Easy, Normal, Hard y Super. Estas tres últimas no están disponibles al iniciar el juego; necesitas ganar con el sudor de tu frente los codiciados passwords para tener acceso a ellas.

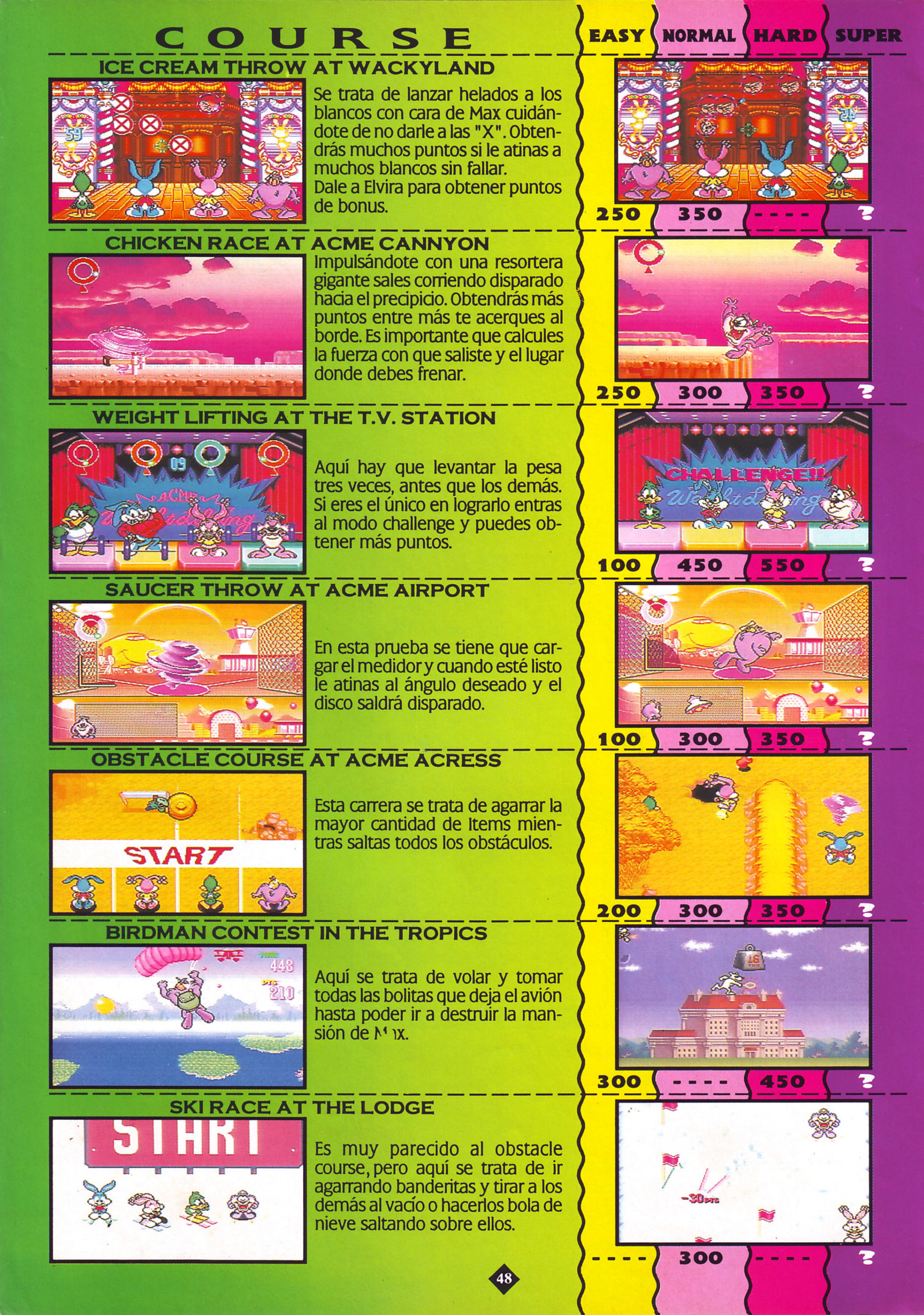


En cada evento necesitas contar con una cierta puntuación para tener derecho a seguir compitiendo en los demás eventos, si no lo logras deberás gastarte uno de tus tres valiosos continues.

Puedes configurar de tres formas el control en la pantalla de options.



A continuación tienes un cuadro en el que puedes ver qué competencias hay en cada categoría y cuántos puntos necesitas para seguir adelante (aunque quisimos dejarte la incógnita de la Super Course):



COURSE

ICE CREAM THROW AT WACKYLAND

Se trata de lanzar helados a los blancos con cara de Max cuidándote de no darle a las "X". Obtendrás muchos puntos si le atinas a muchos blancos sin fallar.
Dale a Elvira para obtener puntos de bonus.

CHICKEN RACE AT ACME CANNYON

Impulsándote con una resortera gigante sales corriendo disparado hacia el precipicio. Obtendrás más puntos entre más te acerques al borde. Es importante que calcules la fuerza con que saliste y el lugar donde debes frenar.

WEIGHT LIFTING AT THE T.V. STATION

Aquí hay que levantar la pesa tres veces, antes que los demás. Si eres el único en lograrlo entras al modo challenge y puedes obtener más puntos.

SAUCER THROW AT ACME AIRPORT

En esta prueba se tiene que cargar el medidor y cuando esté listo le atinas al ángulo deseado y el disco saldrá disparado.

OBSTACLE COURSE AT ACME ACRESS

Esta carrera se trata de agarrar la mayor cantidad de Items mientras saltas todos los obstáculos.

BIRDMAN CONTEST IN THE TROPICS

Aquí se trata de volar y tomar todas las bolitas que deja el avión hasta poder ir a destruir la mansión de Max.

SKI RACE AT THE LODGE

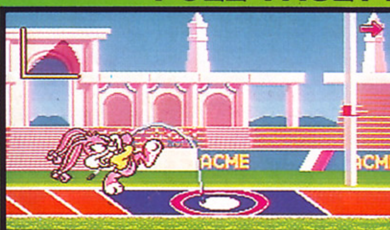
Es muy parecido al obstacle course, pero aquí se trata de ir agarrando banderitas y tirar a los demás al vacío o hacerlos bola de nieve saltando sobre ellos.

	EASY	NORMAL	HARD	SUPER
Ice Cream Throw at Wackyland	250	350	----	?
Chicken Race at Acme Cannyon	250	300	350	?
Weight Lifting at the T.V. Station	100	450	550	?
Saucer Throw at Acme Airport	100	300	350	?
Obstacle Course at Acme Acress	200	300	350	?
Birdman Contest in the Tropics	300	----	450	?
Ski Race at the Lodge	----	300	----	?

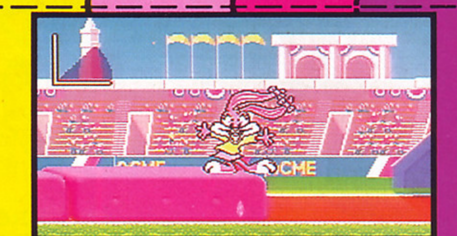
COURSE

COURSE	EASY	NORMAL	HARD	SUPER

POLE VAULT AT THE STADIUM

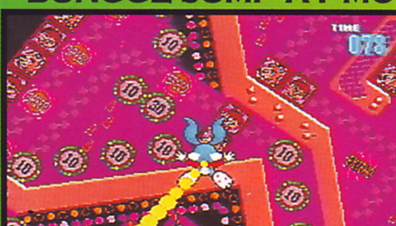


En este punto se debe de tomar vuelo, plantar la garrocha, escoger el ángulo e intentar tomar muchas estrellas hasta caer sobre el colchón.



EASY	NORMAL	HARD	SUPER
- - - -	300	400	?

BUNGGE JUMP AT MONTANA MAX'S MANSION

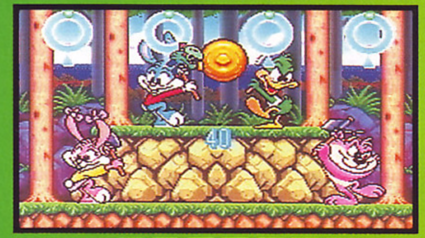


Aquí te lanzas con una cuerda elástica amarrada a la cintura sobre una explanada que se parece mucho a un "pinball" gigante.
Hay que agarrar los puntos, speed y extend posibles, teniendo cuidado de no tomar los Montanas, Elviras o Loss. Tienes poco tiempo así es que intenta tomar los puntos que valen 30 y que generalmente están en la orillas.



EASY	NORMAL	HARD	SUPER
- - - -	550	600	?

LOG CUTTING IN THE MOUNTAINS

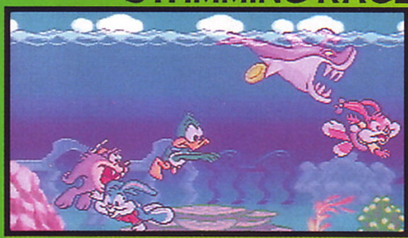


Usando el medidor de fuerza te cargas y cortas troncos con el botón de dirección. Como tip te diremos que no debes de cargarte al máximo para no perder tiempo.

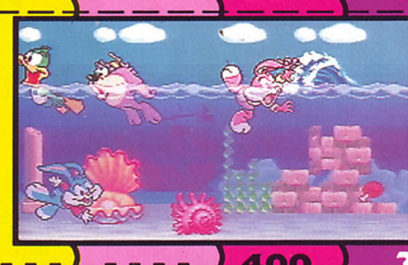


EASY	NORMAL	HARD	SUPER
- - - -	- - - -	250	?

SWIMMING RACE AT ACME OCEAN



Esta prueba es muy peculiar ya que deberás hacer uso de tus habilidades de nadador recogiendo objetos valiosos y cuidándote del tiburón o de la ola. Recuerda que tienes que respirar de vez en cuando.



EASY	NORMAL	HARD	SUPER
- - - -	- - - -	400	?

HAMMER BASH IN THE COURT YARD



Cuando el cargador esté listo haz que tu cohete salga disparado. Hay que dirigirlo en el aire evitando cualquier obstáculo para llegar lo más alto posible.

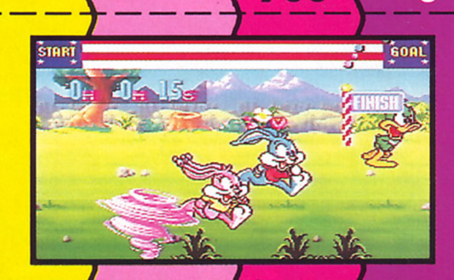


EASY	NORMAL	HARD	SUPER
- - - -	- - - -	700	?

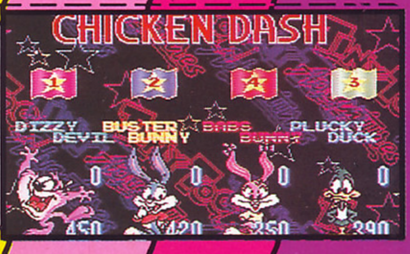
MARATHON



Aquí sólo se trata de tener condición física.



Tiny Toon Adventures Wacky Sports Challenge es un juego muy entretenido con buenos gráficos y buena movilidad. Aunque aparentemente sea para niños tiene un nivel de dificultad muy avanzado sobre todo en Hard y Super Course. El hecho de que sea para cuatro jugadores le agrega mucha diversión y reto, pero si usas un control con turbo le quitarás la mitad del chiste.





CLAY FIGHTER; TOURNAMENT EDITION (Super NES)
Una vez que hayas seleccionado a tu personaje, presiona START. Ahora presiona simultáneamente izquierda y SELECT. Con esto, logras entrar a una pantalla de opciones oculta.

Ryo



BUCKY O'HARE (S.NES)

67KIJ
M7LaK
M7KZ3
MPW2L
MPL65

Ryo

RUN SABER (Super NES)
Para poder cambiar el color del traje a cualquiera de los 2 personajes pon pausa, y cada vez que presiones SELECT tendras un color diferente a tu disposición.

Ryo

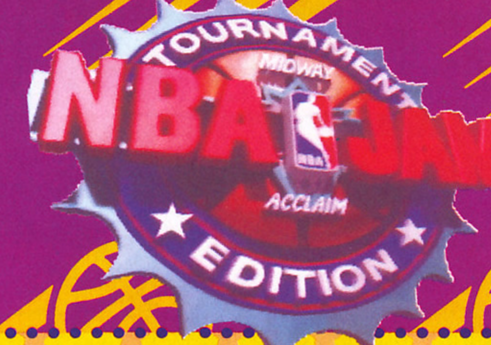
X-MEN:MUTANT APOCALYPSE (Super NES)

1) Escena de Hivebrood: Xavier/Magneto/Gambit/Cyclops/ Apocalypse/Gambit/Magneto/Magneto.
2) Prisión Genoshan: Gambit/Beast/Magneto/Cyclops/ Cyclops/Gambit/Magneto/Apocalypse.
3) Base de Apocalypse: Beast/Gambit/Beast/Wolverine/ Magneto/Beast/Cyclops/Wolverine.
4) Danger Room(Omega Red): Psylocke/Wolverine/Wolverine/Gambit Wolverine/Cyclops/Psylocke/Beast.
5) Danger Room(Juggernaut): Gambit/Beast/Cyclops/Cyclops Wolverine/Cyclops/Psylocke/Beast.
6) Avalon: Beast/Gambit/Gambit/Wolverine Magneto/Magneto/Xavier/Gambit.
7) Super Password: MCHLJRDN - 23

Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

INFORMACION SUPERNESESARIA



¡Bienvenidos a NBA JAM! el encuentro de esta noche estará lleno de emoción y grandes sorpresas. Prepárate para las mejores jugadas y las más espectaculares retacadas que el mundo haya visto.



Una vez más vemos al equipo de Iguana crear un excelente juego que vale la pena jugar. Esta nueva versión del ya conocido NBA JAM conserva la misma es encia que el anterior (como la opción de 4 jugadores, las pocas reglas y los fouls), pero, eso no haría especial a este título, por eso le agregaron muchas opciones, trucos, personajes y además cosas de las cuales te hablaremos, así que empecemos por el principio.

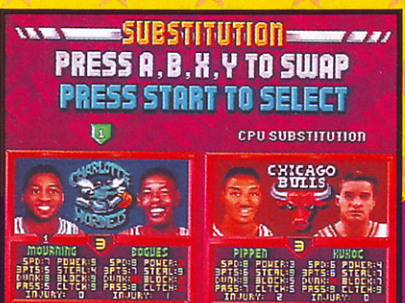
Al empezar tendrás un menú con 4 opciones:

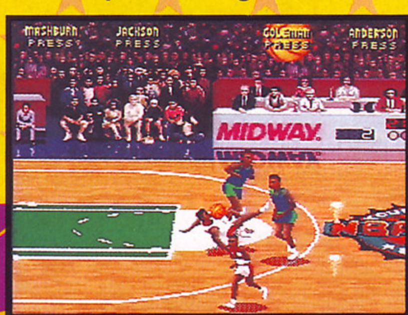


CURRENT STORED NAMES :
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
USE UP/DOWN TO SELECT AN ENTRY
PRESS A TO DELETE AN ENTRY
OR START TO RETURN TO OPTIONS.

Aquí es donde podrás jugar tú contra la computadora o contra algún amigo (no decimos que con tu hermano porque este juego te gustará tanto que no lo dejarás jugar). Es aquí donde entra la primera modificación (y muy buena) ya que si decides poner tus iniciales y jugar solo podrás intentar vencer a los 27 equipos y ya no tendrás que anotar passwords pues el juego cuenta con batería; podrás manejar 16 archivos diferentes los cuales te grabarán el número de juegos ganados y perdidos así como a los equipos que has vencido. Después podrás elegir a tu equipo preferido de entre los 27 que hay. Pero eso no sería gran cosa si no fuera porque ahora puedes escoger a 2 de los 3 mejores integrantes de cada equipo con las 6 posibles combinaciones (1º y 2º; 2º y 1º; 1º y 3º; 3º y 1º; 2º y 3º; 3º y 2º). Además puedes hacer cambios en la alineación, cada que acabe un cuarto, así podrás hacer que algún jugador que se encuentre agotado, se recupere, ya que como verás te contarán el número de veces que hayas sido empujado; si acumulas muchos moretones tu eficiencia disminuirá y podrás tener problemas para conseguir la victoria.

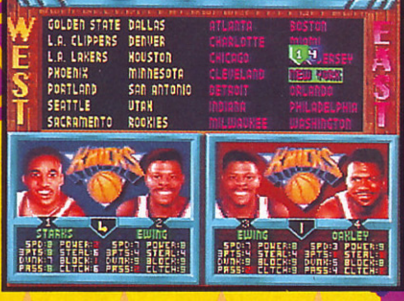






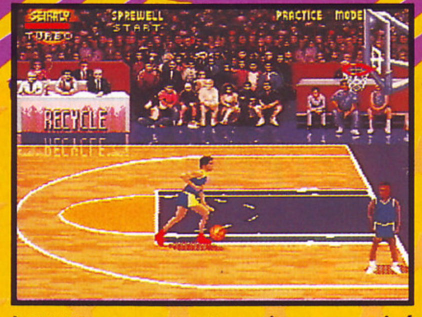






Aquí es donde podrás jugar hasta con 4 amigos lo que hace que el juego sea más emocionante, además de que ahora podrás elegir el mismo equipo que elijan tus contrincantes haciendo la competencia más justa.

PRACTICE

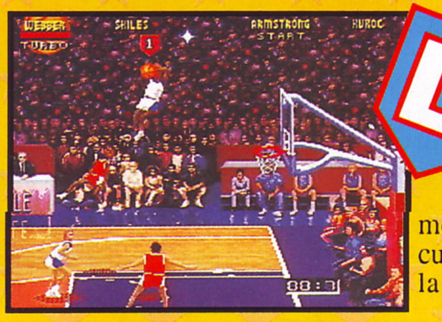




Este nueva opción te permitirá adaptarte a lo nuevo que te ofrece NBA JAM Tournament edition, además que podrás desarrollar tus técnicas de ataque junto con un amigo para que cuando llegue la hora, juntos puedan poner en su lugar al C.P.U. o a otros 2 amigos, o quizá prepararte para algún torneo.



Incrementa la habilidad de tu jugador para encestar de 1 a 3 puntos.



Permite al jugador que la toque, encestar de manera monstruosa desde cualquier lugar de la cancha.



Aumenta la velocidad de tu jugador.

Aumenta el poder de tu jugador.

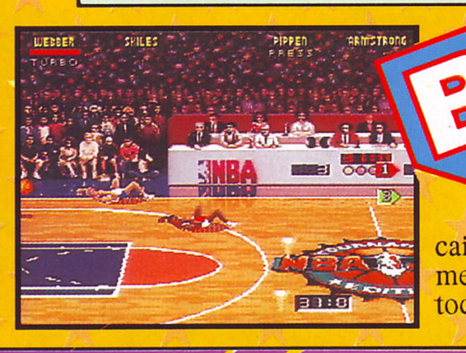


Te dará turbo ilimitado por algún tiempo.

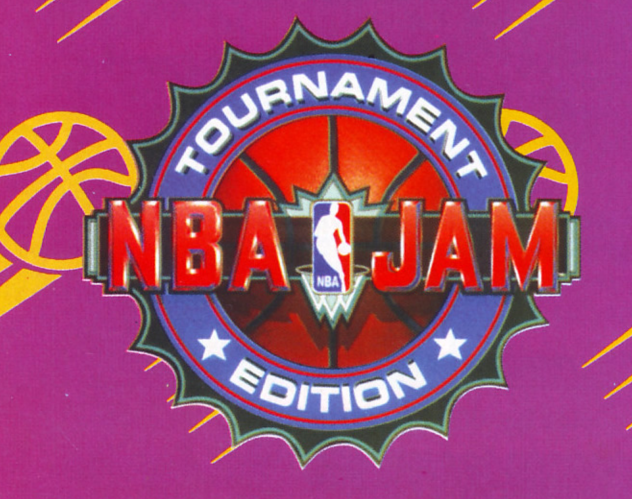
NOTA: La letra sobre tu cabeza indica el poder que tienes.



Consigues fuego para realizar esos increíbles encestes.



Esta "bomba" hará que todos los jugadores caigan a las tablas, menos aquel que le tocó la "B".





No sólo se le han modificado cosas a los menús, sino que también a los movimientos de los personajes. Primero, cada vez que intentes empujar a tus contrincantes tus reservas de turbo bajarán más de lo normal.



Aquí podrás cambiar la configuración del control, agregar dificultad y hacer que el tiempo corra más rápido o más lento. Y ahora tendrás una nueva opción denominada Special Features que abrirá un nuevo menú. En el que verás las siguientes opciones:

OPTIONS:
TIMER SPEED : 3 (NORM)
DRONE DIFFICULTY: 3 (NORM)
TAG MODE: OFF
COMPUTER ASSISTANCE : ON
CONTROLLER CONFIGURATION :

PAD1	PAD2	PAD3	PAD4
A: SHOOT	A: SHOOT	A: SHOOT	A: SHOOT
B: SHOOT	B: SHOOT	B: SHOOT	B: SHOOT
X: PASS	X: PASS	X: PASS	X: PASS
Y: PASS	Y: PASS	Y: PASS	Y: PASS
L: TURBO	L: TURBO	L: TURBO	L: TURBO
R: TURBO (1)	R: TURBO (1)	R: TURBO (1)	R: TURBO (1)

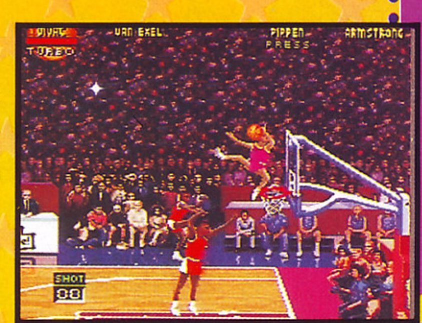
VIEW / DELETE RECORDS
SPECIAL FEATURES MENU

SPECIAL FEATURES :
TOURNAMENT MODE: OFF
SHOT CLOCK: 24 SECONDS
OVERTIME: 3 MINS
HOT SPOTS: OFF
POWERUP ICONS: OFF
JUICE MODE : OFF

OPTIONS MENU

a) Tournament Mode:

Aquí podrás añadir mayor dificultad al juego, pero no podrás modificar ninguna de las siguientes opciones.



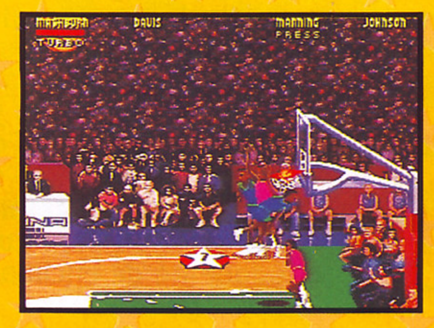
b) Shot Clock

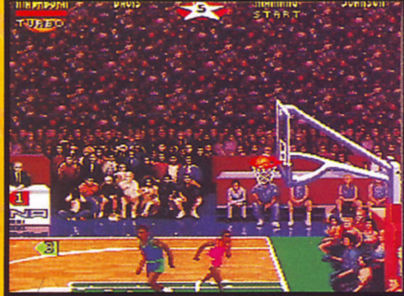
Aquí tú decides cuánto tiempo tendrás para hacer un tiro de tablero. Puedes elegir de 5 segundos (lo que hará que tengas que tirar sin poder desmarcarte lo suficiente) y hasta 24 segundos (que es el tiempo reglamentario).

c) Over Time

Podrás ajustar la duración de los tiempos extras en 1,2 ó 3 minutos.

Esta es una opción que hará más emocionante el encuentro. Si decides usarla aparecerán números por el piso; colócate en ellos y tira desde allí para obtener puntos extras.





e) Power-Up

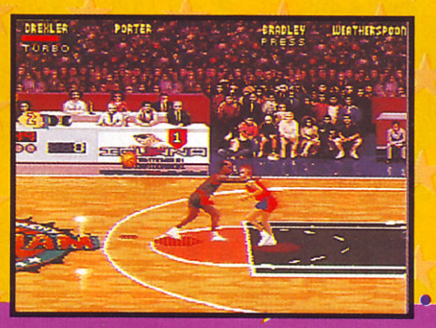
Esta opción es casi idéntica a la anterior ya que ahora aparecerán letras y cada una te dará un poder:

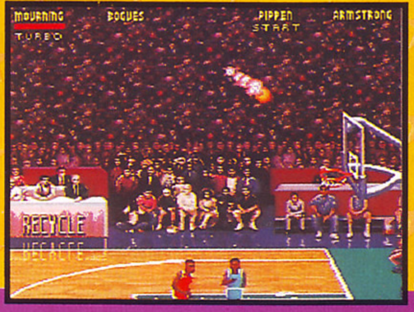
f) Juice Mode

Con esto tienes 5 diferentes tipos de velocidad.

EN LA DUELA ★ ★ ★ ★

Segundo, cuando hayas anotado 3 veces sin que el otro equipo lo haya hecho obtendrás fuego, pero no podrás usarlo indefinidamente, ya que sólo podrás usarlo mientras el otro equipo no anote o que tu anotes por 4 ocasiones consecutivas; así todo volverá a la normalidad, por eso debes tratar de aprovechar tu poder al máximo.









Los tiros de 3 puntos en los últimos segundos no sufrieron modificación, y todavía puedes hacer esos tiros locos a los que ahora le han sido agregadas nuevas acrobacias.







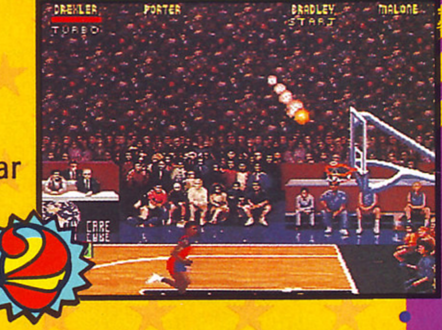
Ahora tendrás que cuidarte más de los empujones, ya que sería una pena tener que hacer un cambio de jugador cuando las cosas se estén poniendo difíciles y tengas a tus 2 jugadores heridos, ya que sólo uno podrá salir y el otro tendrá que arreglárselas como pueda.

Al final de cada partido te mostrarán una tabla con los puntos obtenidos en cada cuarto de tiempo.

★ ★ ALGUNOS CONSEJOS ★ ★



1. Si vas a encestar la bola y ambos contrincantes te están cubriendo, pásasela a tu compañero que estará desmarcado para evitar que te impidan anotar.



2. Cuando tengas fuego, trata de tirar desde fuera para anotar 3 puntos, ya que con fuego eres más certero en este tipo de tiros y hay que aprovechar que sólo tienes 4.



3. Si vas a tirar y estás totalmente cubierto, presiona los botones de turbo para quitarte a tus oponente de encima.

4. Si te encuentras de tu lado de la cancha y tu compañero está del otro lado listo para recibir el balón y tirar, manda un pase con el botón de turbo y el de pase al mismo tiempo.

5. Trata de guardar algo de turbo para los momentos más difíciles en alguna jugada.

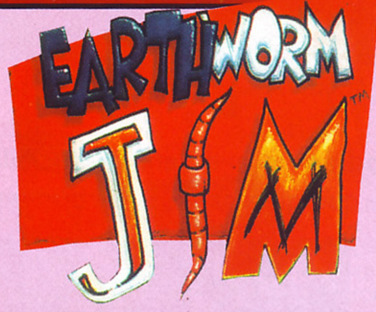


6. No empujes sólo por empujar, intenta ser certero en tus empujones ya que tu turbo bajará cada vez que realices un intento de foul no importando si es efectivo o no.

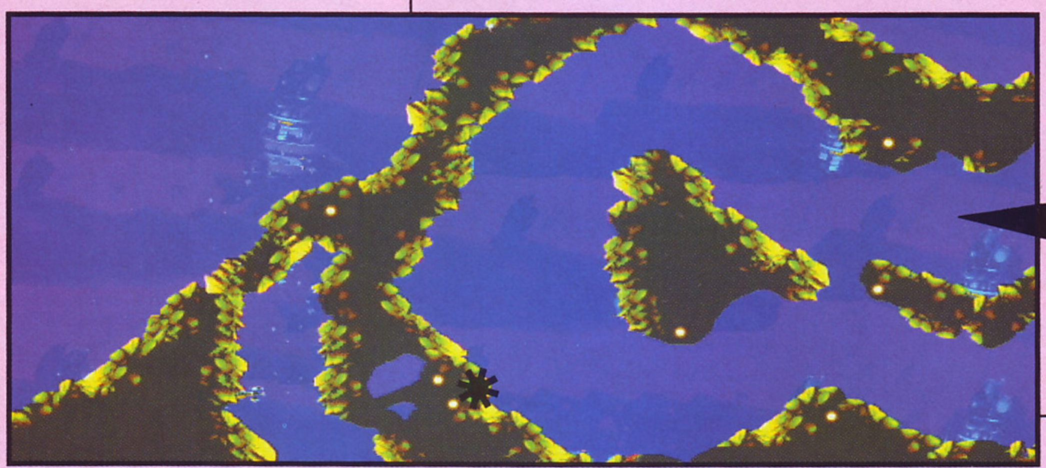
NBA JAM Tournament Edition es una gran opción si tú querías un juego donde la acción del deporte se combine con la diversión y el espíritu antideportivo. Si pensabas que con NBA JAM lo habías visto todo, échale un ojo al Tournament.Edition y preparáte para conocer lo inimaginable.

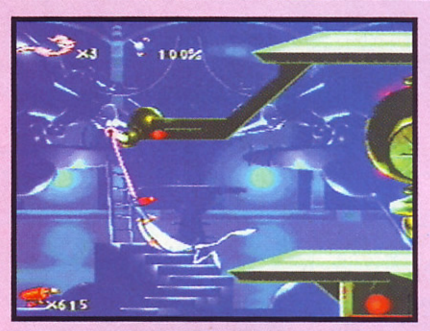






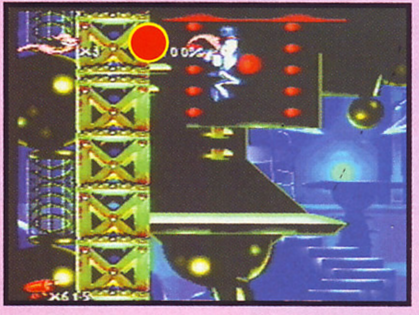
En "Tube Race" normalmente tienes 99 segundos de oxígeno para pasar la escena, pero con este secreto podrás tener más oxígeno con el que pasarás tranquilamente hasta el final. Al llegar a donde comienza el mapa avanza hasta donde está el asterisco y avanza derecho para que encuentres la llave de oxígeno. Usala y el resto será pan comido.

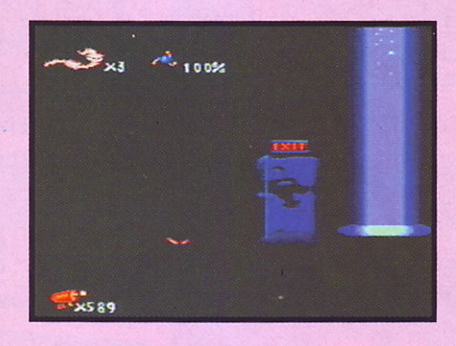




En "level 5" cuando llegas donde te sale por primera vez el sujeto con cabeza en forma de cuerpo de mono, sube un poco y cuando se haya ido cuelga del gancho que está a tu izquierda.

Entonces llegarás a una plataforma, comienza a subir y al llegar a donde indica la foto brinca y llegarás a un nuevo nivel.







En "For Pete's SAKE" al llegar al "final" de la escena, si le das un latigazo al perro para que no entre a la casa, entonces seguirá avanzando por un recorrido más difícil que de donde venías (en pocas palabras es sólo para expertos). Al final, en vez de la casa común y corriente encontrarás un castillo.





STAGE SELECT

Cuando quieras saltarte de nivel presiona Start y ejecuta la siguiente secuencia:

← + A, B, X, A, A, B, X, A, A.

Entonces aparecerá una escena del final y después un menú donde podrás elegir escena, invencibilidad y vista del mapa. Con este último podrás empezar en cualquier parte que quieras de la escena.







SALTO DE NIVEL

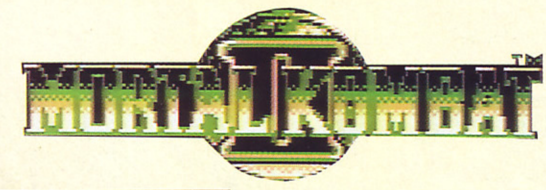


En el momento que quieras pausa el juego y ejecuta la siguiente secuencia:

A,B,X,A,A+X, B+X, B+X, A+X

Después de 5 segundos, empezarás en la siguiente escena.



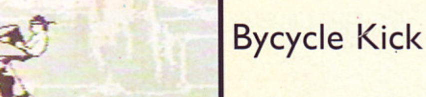




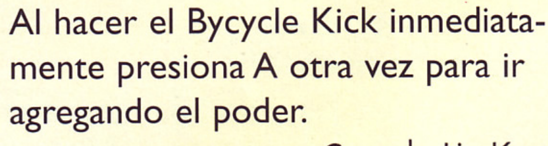
Cuando estés jugando contra otro amigo, elige a Scorpion y a Kang, ambos deberán irse a la orilla y colocarse como se ve en la foto.



Liu Kang debe hacer ↓,↘, → ,B e inmediatamente



Bycycle Kick



Al hacer el Bycycle Kick inmediatamente presiona A otra vez para ir agregando el poder.



Cuando Liu Kang termine de hacer su poder, justo al momento de caer suelta el botón A y Scorpion deberá hacer Teleport, abajo, izquierda,

Si lo hiciste bien Scorpion desaparecerá, y si marcas Spear Kang también desaparecerá, al menos de que suceda algo raro como lo que se ve en la foto



En la escena de "Slipslide Ride" justo arriba de donde está el primer bonus salta para alcanzar un barril que tiene el color del fondo y no se ve claramente.









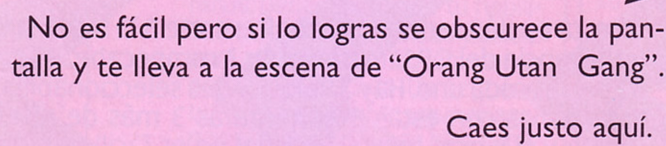
Así llegas casi hasta el final rápido y sin problemas.

WARP EN EL MAPA

En el primer mapa "Kongo Jungle" hay cuatro warps. El primero está entre "Jungle Hijinxs" y "Ropey Rampage" para entrar a él es necesario que sólo tengas un personaje ya que con los dos no funciona.



Ahora cuando pases por donde se ve en la foto (justo donde cambia de dirección) mantén presionada cualquier posición en el control (↑ , ↓ , ←, →) y presiona rápidamente el botón A.



No es fácil pero si lo logras se obscurece la pantalla y te lleva a la escena de "Orang Utan Gang".





Caes justo aquí.



¡Ahora piensa en el tiempo que te ahorrarás para mejorar tu récord del mejor tiempo posible!

Otros dos están entre "Cranky's Cabin" y "Reptile Rumble" uno está justo donde indica la foto y entras a él de la misma forma.



Así caes aquí (qué raro, ¿no?)

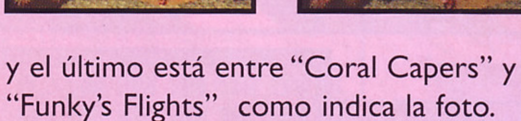
El otro está donde indica la foto







Así caes en "Orang Utan Gang".



y el último está entre "Coral Capers" y "Funky's Flights" como indica la foto.







Para ir a dar a "Orang Utan Gang" nuevamente.



Con estos trucos raros te preguntarás si hay algo en la primera cabeza que aparece en el juego. Nosotros también.

INFORMACION SUPERNESESARIA

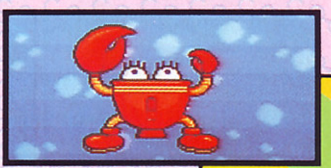


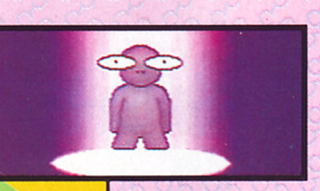
¿Armar rompecabezas en el SNES? Suena medio loco, pero en Pieces a este antiquísimo pasatiempo se le agrega más diversión y dinamismo. PIECES es el nuevo juego que Atlus lanza y en el cual podrás jugar tú solo para batir tu tiempo, tú contra el C.P.U., tú contra un amigo o incluso competir hasta 5 jugadores



simultáneamente para ver quién acumula más puntos por piezas colocadas. Este es uno de esos raros juegos sencillos pero cuya diversión y entretenimiento es interminable, perfecto, por ejemplo, para jugar toda la familia o entre varios amigos gracias a los adaptadores de hasta 5 jugadores.

1 P VS COM





En esta opción tendrás que enfrentarte a la rapidez e inteligencia del C.P.U. para armar 3 rompecabezas de 32 piezas cada uno. Hay 3 velocidades seleccionables. Si terminas con estas 3 enfrentarás 3 más de nivel medio y si logras batirlas (lo cual no es fácil) necesitarás mucha práctica y rapidez para poder vencer a los enemigos finales para expertos.





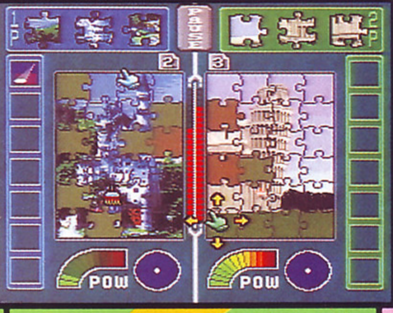






1 P VS 2 P

Esta opción es muy similar a la primera, sólo que la competencia es más pareja pues te enfrentas contra un humano. Existen 7 distintos juegos de 3 rompecabezas cada uno y aquí la velocidad para pensar, la precisión y el mandar los mejores castigos en los momentos precisos te darán el triunfo, para lo cual te recomendamos conocer muy bien los items con los que cuentas.



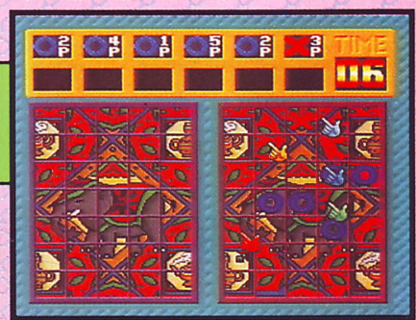
Al primer jugador le aplicaron la escoba y al segundo la cruz.

1P Timer Speed Fast 1 2 3 4 5 Slow

2P Timer Speed Fast 1 2 3 4 5 Slow

Para equilibrar un enfrentamiento, puedes determinar la velocidad con la que se llenará tu POW.

¿Eres bueno encontrando diferencias?
Porque también necesitarás identificar en menos de 30 segundos los 12 cuadros diferentes antes que tus contrincantes



PIECES nos sorprendió por su sencillez y factor de diversión. En contra del CPU ó 2 jugadores tiene pocos rompecabezas pero no por eso es fácil. Si tú juegas en bola, éste es un juego muy recomendable.

·Fit a piece and any time left over on the timer will be stored as ITEM POWER on the POWER METER.
·Collect enough power to receive ITEMS to help you finish before your opponent.

Cada pieza que colocas irá acumulando energía en tu POW. Entre más tiempo tenga el reloj, más líneas de POW llenarás. Una vez lleno el POW aparecerá un item que de acuerdo a tu posición y la de tu contrincante te será de utilidad para aventajarlo.



LUZ

Te señala los 3 lugares donde debes acomodar las 3 piezas que tienes por poner.



RADAR

Te señala en tu manita hacia dónde debes moverla para ubicar la pieza en su lugar correcto.



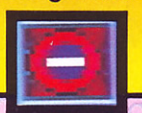
ESPEJO

Si te van a aplicar un castigo con este item lo inviertes contra tu contrincante. Es muy difícil aplicarlo a tiempo.



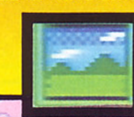
CIRCULO

Con este item vuelves muy torpe y lento el movimiento del cursor del contrincante por unos segundos.



PAISAJE

Este item te dibuja el fondo para identificar con mayor rapidez las piezas que vas a colocar.



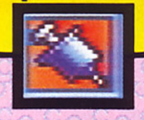
HELP

Es una ayuda muy independiente a lo que tú hagas. Es muy rápida, no falla y es adicional a tu acción.



JERINGA

Sustrae todos los poderes acumulados de tu contrincante. Excelente para cuando lleva ventaja en items y está a punto de aplicarte una barredora o un Help.



CRUZ

Muy bueno para aplicárselo al oponente pero no a la C.P.U., con él se invierten los movimientos de la cruz direccional y confundes a un humano pero no tanto a la máquina.



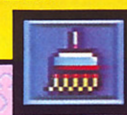
AUTO

Con este item, automáticamente colocarás las piezas con sólo señalarlas. Dura sólo unos segundos pero es de gran rapidez y acumula tu POW.



ESCOBA

Borra 6 piezas ya acomodadas de tu oponente. ¡Es horrible cuando te la aplican! Trata de aplicarla cuando tu oponente esté por acabar, así le quitará ¡Hasta 12 piezas!



TACHE



Reduce unos segundos de 3 a 1 la posibilidad de elegir piezas a colocar. Es especialmente útil cuando el contrincante tiene Auto-Help.



ALL PLAY

En enfrentamientos multitudinarios (3, 4 ó 5 jugadores gracias a cualquiera de los adaptadores) tienes que colocar las piezas correctamente para obtener puntos. Los errores te descuentan puntos y el colocar la figura flasheante que aparece de repente es una ruleta que puede aumentar o reducir drásticamente tu marcador. Si quieres agregar más diversión puedes robar las piezas de tu contrincante presionando A.



Hay 4 tipos de juegos:

A — *Tiempo límite:* **8 min** *Piezas falsas:* **Ninguna**

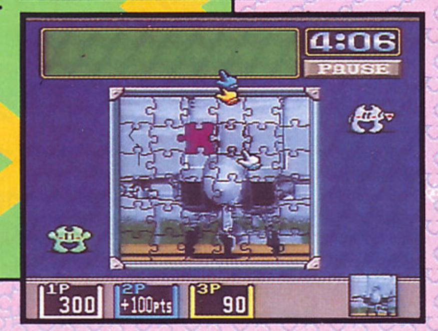


B — *Tiempo límite:* **5 min** *Piezas falsas:* **Ninguna**

C — *Tiempo límite:* **3 min** *Piezas falsas:* **Sí**



D — *Tiempo límite:* **No hay** *Piezas falsas:* **Sí**



CLASIFICADOS



Radio Shack®

LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO

- NINTENDO
- SUPERNINTENDO
- DONKEY KONG SET
- MARIO SET

Parque Arauco, local 107, fono 2420156
Plaza Vespucio, local 250, fono 2932527

Insis computación

El mayor surtido en juegos de Nintendo, Supernintendo y Game Boy en la V Región

NINTENDO: Kirby Aventure $ 11.800
SUPERNINTENDO: Mario Paint $ 28.300
Super Street Fighter II $ 42.500
GAME BOY: Mortal Kombat $ 23.500

GALERIA FONTANA - LOCAL 108 - VIÑA DEL MAR - FONO 901723

EXIJA UN 5% DE DESCUENTO AL MENCIONAR ESTA OFERTA



WILLOW IMPORT

JUEGOS ORIGINALES NINTENDO $ 11.900
ORIGINALES SUPERNINTENDO $ 14.900

PRESENTANDO ESTE AVISO TENDRAS UN DESCUENTO ESPECIAL

B. Arana 340 local 5 Fono/Fax 41-234238
• CONCEPCION •

¡¡TU SUPER NINTENDO A CREDITO!!

EN MULTITIENDAS GUENDELMAN, PAGAS LA PRIMERA CUOTA DE TU NINTENDO O SUPER NINTENDO EN JULIO. ¡¡SUPER FACIL!!

GUENDELMAN

SAN DIEGO 227 • AV. 5 DE ABRIL 144 MAIPU



PROBLEMAS

Cuando inserto el cartucho de NES en mi consola, la pantalla se pone azul y no funciona. Lo he soplado pero no pasa nada. ¿Qué puedo hacer?
RICARDO AYALA, Argentina
CRISTIAN BERNALES, Chile

Una y otra vez hemos dicho de los cartuchos (tanto de NES, Super NES) no deben por ningún motivo ser soplados, limpiados con agua u otro implemento, ya que, sencillamente, el cartucho se deteriora por completo. Esto que te ocurrió, no es novedad para muchos lectores que nos escriben preguntando sobre cómo limpiar y así asegurar una óptima calidad de sus juegos, y la respuesta es bastante simple: Cleaning Kit. Con esto, tanto tus juegos como tu consola, tienen una duración mucho mayor, debido a que, al limpiar los contactos, estos se mantienen activos en todo momento. Además, este artefacto es muy económico y sencillo de utilizar y como te dije anteriormente, asegura la "vida" de tus juegos y de tu consola.

Ryo

JADE

He tratado de ejecutar el truco de arrinconar a Jade, pero no me resulta. ¿Podrían explicarlo un poco más detallado?
JOSE IGNACIO
Santiago-Chile

La verdad, este truco no es muy sencillo de ejecutar, sobre todo para aquellos que lo están intentando hacer por primera vez. Ahora te diré lo más detalladamente posible como hacerlo: Al comenzar el round, lánzate sobre ella y presiona un botón de patada. Si ella lanza un abanico, estamos bien. Al conectarle la patada, ella caerá. Justo en este momento, ejecuta patada barredora e inmediatamente lánzate sobre ella, sin presionar ningún boton, y listo, Jade comenzará a retroceder y tú deberás seguirla hasta el final de la pantalla. Un dato importante, la medida precisa, es la que te da la patada barredora. Te recuerdo que sólo funciona hacia el lado izquierdo de la pantalla y en el segundo player. Este truco funciona también con los demás peleadores, excepto Kintaro y Shao kahn.

Ryo

TRUCO

Algunos meses atrás, les envié el truco para jugar contra Smoke, en Mortal Kombat II y ustedes lo publicaron diciendo que lo habían descubierto. ¡Exijo una explicación!
CAROLINA PAREJA, Chile
ANDRES RUBIN, Argentina

¡Por supuesto! Hay veces, en que ustedes nos envían trucos que nosotros ya sabíamos o los hemos descubierto. Nosotros como Revista tenemos el deber de averiguar cosas con mucha anticipación, para poder así informar lo más pronto posible, y es por esta razón que a veces ocurre que nos envían trucos, passwords, tips, etc., creyendo que son los primeros en descubrirlos y lamentablemente no es así. En pocas ocasiones nos envían cosas que realmente no sabiamos, pero eso si, nosotros nunca hemos usado trucos de ustedes. Todo lo que sabemos, o lo descubrimos, o nos llega de las productoras de video-juegos.

Ryo

CODIGO

Un amigo me dijo que existía un código para que saliera sangre en las peleas de Sahq Fu, pero no le creí. ¿Existe este truco?
MARTIN VERGARA, Chile
ALONSO MARTINEZ, Argentina

Sí. Pon atención: En la pantalla de opciones presiona rapidamente Y, X, B, A, L, R. Si entonces ves un flash rojo, sabrás que el código funcionó.

Fox

MENTIRAS VERDADERAS

¿Podría darme información del juego "Mentiras Verdaderas"?
ALBERTO OSSES
Bs.As.-Argentina

¡Por supuesto que sí!. "True Lies" es un juego basado en la película de Arnold Schwarzenegger del mismo nombre y, para variar, Acclaim es la encargada de "adaptarla" para nuestro Super Nes. El juego tiene 16 megas de capacidad, 1 player y diez niveles de acción/aventura. A pesar de que ni los gráficos ni el sonido son muy espectaculares, "True Lies" sí posee un alto grado de diversión, y su modo de juego es muy similar a smash TV o a Zombies Ate my Neighbors.

Fox

NOSFERATU

¿Qué sucede con el juego "Nosferatu"?, hace más de un año que lo estoy esperando y aún no pasa nada ¿acaso no va a salir?
CARLOS CALDERON, Chile
SAMUEL HANNEMAN, Argentina

Aunque ya nadie lo crea: Nosferatu debería salir al mercado dentro de unos pocos meses. Este juego que está desde hace muchísimo, pero muchísimo tiempo anunciando, promete ser todo un éxito, especialmente entre los amantes de los juegos estilo Prince of Persia y del terror. Gráficos muy buenos, excelentes movimientos y 24 niveles llenos de fantasmas, trampas y monstruos, estarás dentro de este juego de 16 megas que nos trae la compañía Seta.

Fox

MORTAL KOMBAT III

He escuchado que pronto saldrá una tercera parte de Mortal Kombat. Pido que me informen más al respecto.
SANTIAGO ANDRES LYNCH
Santiago-Chile

Sí; Mortal Kombat III está listo para aparecer en las máquinas de Arcade. La fecha exacta: supuestamente el 15 de abril de 1995, claro que sólo en los paises del norte. Por aquí tendremos que esperar un poco. Ahora, sobre las características de este juego, te puedo decir que tendrá 9 personajes nuevos (aparte de vuelven del Mortal Kombat I) y los demás son conocidos del Mortal Kombat II. Aún no sabemos nada de las versiones para los sistemas caseros... ¿le ganará el round Mortal Kombat III a Killer Instinct?... habrá que esperar para averiguarlo.

Fox

MORTAL KOMBAT II

En la caja de Mortal Kombat II, en la parte de atrás, aparece una foto de Shao Kahn vs. Shang Tsung. Sobre Shao Kahn dice øø wins. ¿Se puede jugar con él?
PABLO MARCHANT, Chile
RAFAEL DIAZ, Argentina

Desafortunadamente no. En esta foto tomada del juego prototipo se podía seleccionar a Shao Kahn, pero sólo para analizarlo (sus movimientos, poderes, etc.). Esto lo hacen los programadores para ahorrar un gran tiempo. Imagínate que cada vez que quisieran probar una lucha contra Shao Kahn, tuvieran que derrotar a todos los guerreros, ¡sería muy aburrido! es por esto que existen muchos trucos, como por ejemplo, pelear de inmediato contra Noob Saibot, Smoke, Jade, Kintaro, etc., pero como dije anteriormente es sólo una foto del juego prototipo, así que no te esfuerces en tratar de encontrar dicha trampa.

Ryo.

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

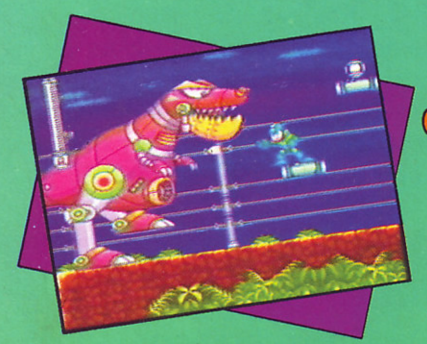
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
REYES LAVALLE # 3194
SANTIAGO - CHILE



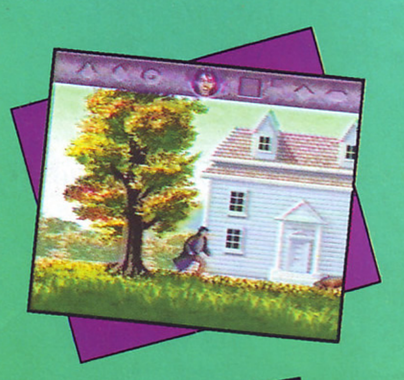
¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...!

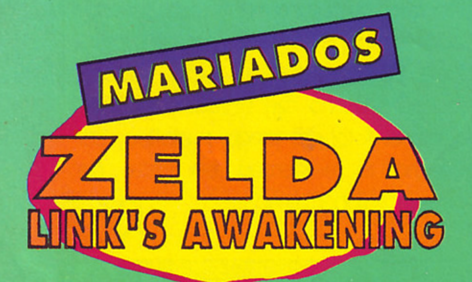


INFORMACION SUPERNESESARIA



- SUPER TURRICAN 2
- PARODIUS
- MEGA MAN 7
- DIRT TRAX FX
- PREHISTORIC MAN
- WARLOCK











Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

Nestlé®

Milkybar®



TU CHOCOLATE BLANDO®



Esto es lo único que necesitas para vencer a los más feroces enemigos.
DONKEY KONG
COUNTRY
Hambrientos tiburones, feroces cocodrilos y un enjambre de abejas asesinas, derrótalos a todos de un platanazo. ¿Imposible? Pues no es nada, comparado con los peligros que encierra el nuevo Donkey Kong Country, el juego más realista jamás inventado. El primero elaborado con los mismos computadores que hicieron Jurassic Park. ¿Puedes imaginártelo? Lo dudamos, porque Donkey Kong Country hay que jugarlo para entender lo que es pelear bajo tormentas de nieve o dentro de minas abandonadas. Más de 100 niveles llenos de efectos increíbles. Hasta el sonido es 3-D. Ya lo sabes, agarra tu plátano y prepárate a divertirte como mono. Donkey Kong Country, sólo para Super Nintendo.
¡Exige tu sello!
GARANTIA
Nintendo
CHILE
H. BRIONES S.A.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
LEO BURNETT